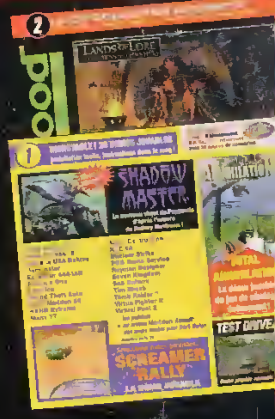
+2 CD PC • 28 DEMOS DONT BLADE RUNNER, LANDS OF LORE 2 ET SHADOW MASTER EN EXCLUSIVITÉ !

GÉNÉRATION 4

GEN4 ERATION

Le meilleur des jeux PC

N°105 - Décembre 1997 - 42 F



324 PAGES
45 TESTS en 129 PAGES

BLADE RUNNER
Le film culte revisité par les créateurs d'Alerte Rouge

TOMB RAIDER 2
Le test et la démo en exclu

MAIS AUSSI
Curse Of Monkey Island, F1 Racing Simulation, F22 A.D.F., Toca, Uprising I-War, G-Police, Myth...

Canada : 8,75 $CAN • Suisse : 13 FS • DOM/TOM 65 FF • Luxembourg : 290 FLUX • Portugal : 900 Pte Cont

L 9825 - 105 - 42,00 F

Après les succès phénoménaux de Warcraft II® et Diablo™,
Entrez dans l'univers de Starcraft™
Disponible sur CD-Rom PC
en version française intégrale
Warcraft II®, Diablo™, Starcraft™ et Blizzard Entertainment
©1996 -1997 Davidson and Associates Inc.

JOYSTICK :
«Pas de doute, Starcraft ménera le concept de Stratégie temps réel encore plus loin.»

GEN 4 spécial Blizzard :
«Starcraft devrait secouer la galaxie PC toute entière.»

UJM :
«Starcraft relègue les autres jeux en temps réel au rang de "pré-versions".»

- 3 races différentes pour 3 stratégies différentes.
- Un éditeur de scénarios et de campagnes.
- Possibilité de créer des alliances partielles ou complètes avec partage des ressources et des hommes.
- Jusqu'à 8 joueurs en réseau local ou par le serveur Battle.net de Blizzard.

STARCRAFT™

Seul Blizzard pouvait réinventer le jeu de Stratégie

CD-ROM PC WINDOWS 95

http://www.blizzard.com

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2.23F/MINUTE)

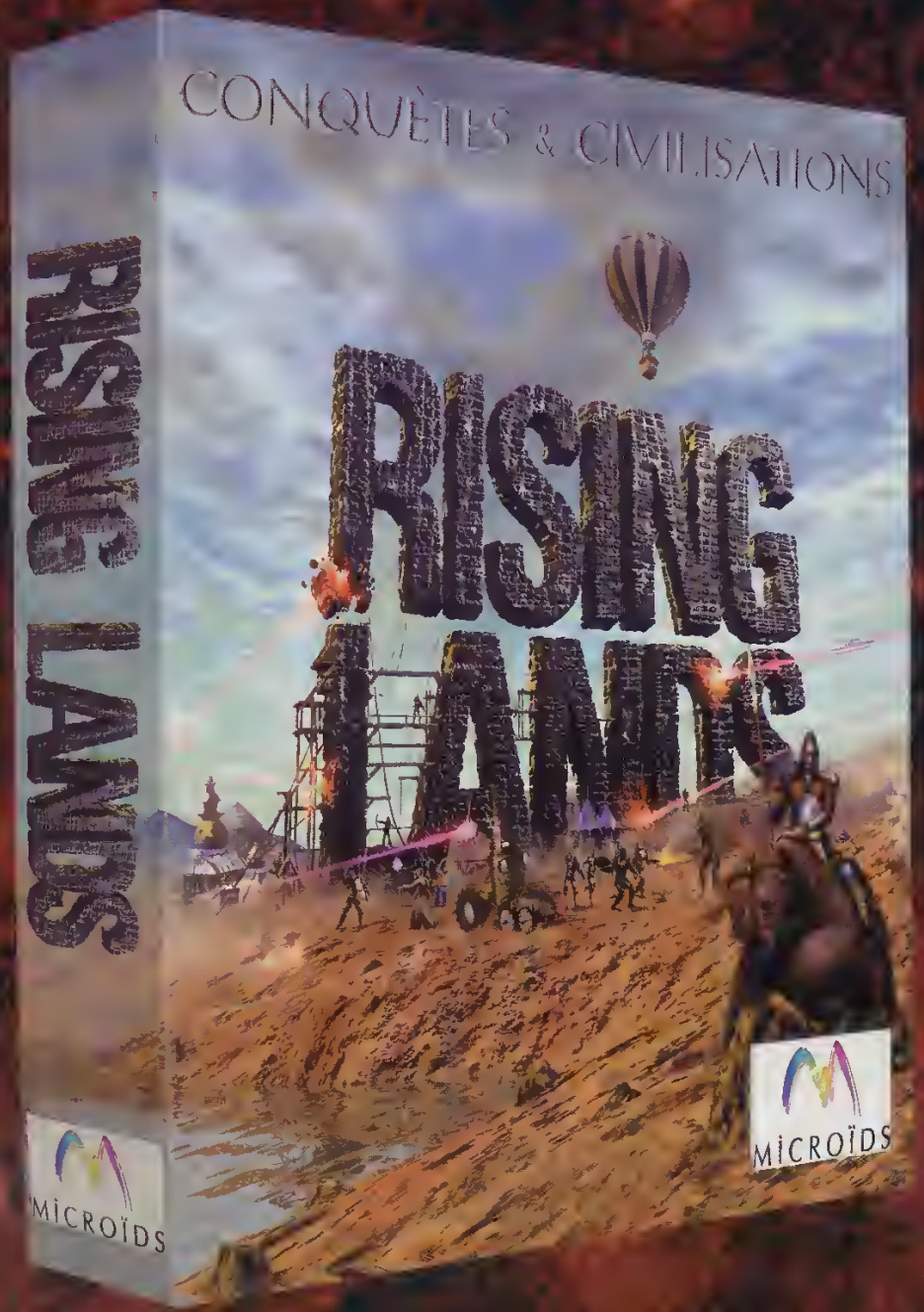
http://www.ubisoft.fr

3615 Ubi Soft
Infos, Trucs et Astuces

Ubi Soft

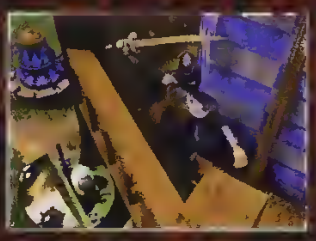
BLIZZARD ENTERTAINMENT

VOUS ALLEZ ENFIN POUVOIR REFAIRE LE MONDE.



DÉSORMAIS COMBATTRE NE SUFFIT PLUS...

Il y a plusieurs centaines d'années... Notre planète fut dévastée par un gigantesque cataclysme. Toute civilisation disparut. À la tête de vos colons et de vos hommes d'armes, vous devrez établir un campement qui sera la génèse d'une Société Nouvelle. Vivez une fantastique épopée à travers plusieurs dizaines de missions et devenez le Maître des Terres Naissantes

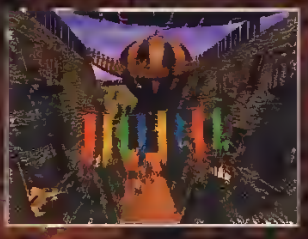


PLUS INTELLIGENT

- Attaques, riposte, diversions, embuscades, trahisons : vous ne saurez jamais d'où le danger viendra.
- Choisissez votre stratégie de jeu : soit Wargame, soit Simulation.
- Echangez tout ce que vous voulez.

PLUS DE REALISME, PLUS ORIGINAL

- Bâtissez un Monde Nouveau en vous appuyant sur 6 axes différents (Agriculture/Ecologie, Militaire, Génie Civil, Religion/Magie).
- Assurez votre développement en utilisant l'Economie et la Diplomatie.
- Gérez l'expérience de vos unités.
- Négociez des alliances.
- Découvrez des unités originales.



PLUS BEAU

- Finesse extrême des graphismes.
- SVGA résolution [illegible].
- Des dizaines de scènes cinématiques.

PLUS VASTE, SEUL OU A PLUSIEURS :

- Contrôlez plus de 40 unités et bâtiments.
- Découvrez plus de 70 inventions.
- Affrontez les 5 types d'opposants possibles au cours des 30 missions proposées (dont 5 en mode multijoueurs).
- Partagez votre passion en réseau (jusqu'à 7 joueurs).

PC CD-ROM
VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE.

Distribution exclusive ECMSB

MICROÏDS Tél : (33) 01 46 61 54 01
http://www.microïds.com

Sommaire 105

CD-ROM	P. 10
Courrier	P. 18
News	P. 24
Hors-sujet	P. 60
Multiplayer	P. 64
Reportage Psygnosis	P. 82
Tests	P. 110
Blade Runner	p. 114
Tomb Raider 2	p. 120
F1 Racing	p. 147
F22 Air Dominance Fighter	p. 152
I-War	p. 164
The Curse of Monkey Island	p. 170
G-Police	p. 186
TOCA Touring Car Championship	p. 196
Uprising	p. 204
Close Combat 2	p. 210
Virtual Pool 2	p. 210
Myth	p. 220
NBA Live 98	p. 224
Armored Fist 2	p. 228
Nuclear Strike	p. 232
Trogger	p. 236
Screamer Rally	p. 240
Zork Grand Inquisitor	p. 244
Turok	p. 252
Front de l'Est	p. 258
Operation Panzer	p. 262
Buccaneer	p. 264
Pilgrim	p. 266
Postal	p. 270
Battlespire	p. 274
Cinq Mur	p. 278
Sabre Ace	p. 278
Diablo : Hellfire	p. 280
Grand Theft Auto	p. 284
The Deep	p. 286
Virtua Cup 2	p. 288
Men in Black	p. 290
Test Hard	P. 294

F-22

Air Dominance Fighter

Après l'immense succès rencontré par EF 2000, OID nous ressort le grand jeu... test en page 178 !

A PARTIR DU 27 NOVEMBRE 1997

Plongez dans la 3ème dimension

AMD K6 MMX™ ENHANCED PROCESSOR

Microsoft® Windows®95

EIDOS

ACERENTRA 200 MHz
avec technologie MMX™

7990F

400F/mois*

LE MULTIMEDIA PACK® OFFERT :
Détail de l'offre en magasin.

INFONIE
SYBEX
Logitech
OLIVETTI
LEXMARK
INFOGRAMES

Microprocesseur : AMD K6 200 Mhz avec technologie MMX™ - Mémoire vive : 16 Mo - Lecteur CD-ROM : 16X - Disque dur : 2 Go Carte vidéo : ATI Roge 3D 2 Mo - Ecron : 15" MMX est une marque d'INTEL CORPORATION

*Avec la carte Pass Exemple pour un achat de 7990 F - 23 mensualités de 400 F + 1 dernière de 37,88 F Coût total du crédit (hors assurance facultative) - 9237,88 F TEG : 1,24%/mois soit 14,88% l'an Abonnement annuel : 35 F en paiement comptant immédiat et 65 F en paiement comptant différé (sous réserve d'acceptation du dossier par S2P) Rendez vous à l'Espace Services Financiers de votre magasin

Avec Carrefour je positive!

2000 micro-ordinateurs disponibles
Garantie sur site et assistance téléphonique 7 jours/7 de 9 h à 22 h pendant 1 an
Adresses, plan d'accès et services des magasins Tapez 3615 Carrefour (1,29 F la minute)

SAUF 13 PORT-DE-BOUC 69 VILLEURBANNE - 71 CHALON SUR SAONE NORD - 75 PARIS PTE D'AUTEUIL 77 CHAMPS-SUR-MARNE - 91 STE GENEVIEVE-DES-BOIS 93 SAINT-DENIS - 98 MONACO

FCA/DMZ

TOMB RAIDER II™

STARRING

LARA CROFT

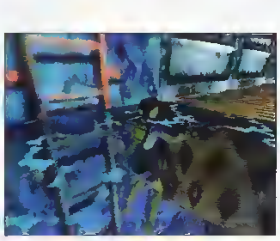
DANS LA LIMITE
DES STOCKS DISPONIBLES

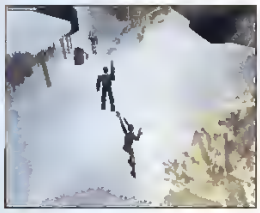
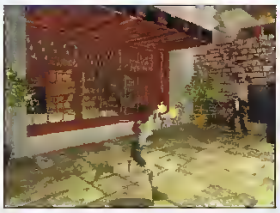
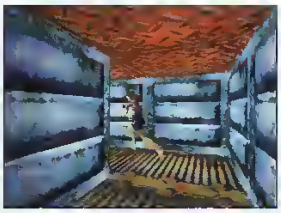
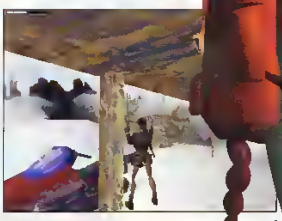
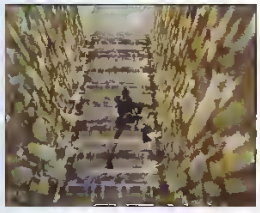
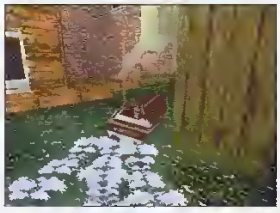
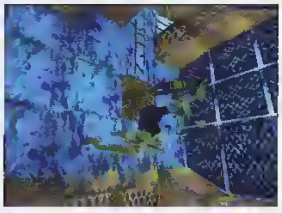
PlayStation

PC CD

OPTION

TU REVES DE LARA CROFT ? ALORS, TU COURS DEJA UN GRAND DANGER !



TOMB RAIDER II EST DISPONIBLE A PARTIR DU 21 NOVEMBRE.

UN BON CONSEIL : JETTE TOI DESSUS, SINON TU RISQUES DE PASSER LES FETES SANS LARA !

Concours, Astuces et Solutions
Support Technique
08 36 68 19 22*
3615 TOMBRAIDER*
www.eidos-france.fr
2,23FF/min.

TERRITOIRE REDSKINS

ALLOCINÉ

LA TÊTE DANS LES NUAGES

EIDOS INTERACTIVE

CORE

TOMB RAIDER © et TM 1997 Core Design Limited. © & ℗ Eidos Interactive Limited Tous droits reservés et PlayStation marques deposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc

le cd-rom

Après avoir sélectionné un affichage en 65536 couleurs sous Windows 95 (parce que c'est plus esthétique), lancez **Gen4.exe** à la racine du CD-ROM... c'est parti ! Cliquez ensuite sur **Suite** et **Retour** pour vous déplacer entre les différentes rubriques du CD-ROM. Pour les démos et *patches*, il vous suffit de cliquer par-ci, par-là pour lancer directement leur installation. Précision importante : quand un utilitaire vous manque (Quicktime, DirectX ou Video for Windows), n'oubliez pas de l'installer à partir du menu correspondant, et cela avant toute autre chose. Quant aux maps multijoueur pour Dark Reign, ouvrez le répertoire **Patchs\Darkreig** et copiez son contenu dans le répertoire **Dark Reign\Dark\Scenario\Multi**, sur votre disque dur.
Vous pourrez lancer l'autre CD-Rom dédié aux produits **Westwood Studios** en double-cliquant là encore sur l'icone **Gen4.exe**. ■

Ça ne marche pas ?

Si un CD-ROM ne fonctionne pas, ne le retournez pas mais téléphonez d'abord au 01-49-88-67-98, pour obtenir un numéro de retour. Sans cette démarche préalable, aucun échange ne sera effectué.

Achtung Spitfire

Éditeur : Bigtime Software • Genre : wargame • Version démo limitée : trois missions • Version complète : disponible • Config. mini. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95 • Place sur le disque dur : nulle • Exécutable : acecn

En début de mission, cliquez sur chaque unité. Si « ready » s'affiche sur l'une d'elle, cliquez sur " Take off " pour lui permettre de décoller. Sinon, l'unité est déjà en vol. Fixez sa destination (clic) puis lancez le chrono (barre espace). Une carte tactique apparaît en cas de rencontre. Pour le reste, voir le Readme.txt (sur le CD). ■

Screamer Rally

Éditeur : Virgin/Milestone • Genre : rallye • Version démo limitée : arcade, une course, une voiture • Version complète : disponible • Config. mini. : P100, 16 (Dos) ou 32 Mo de RAM (Win95), CD-ROM 4x • Place sur le disque dur : 15 Mo • Exécutable : Sr.bat

Attention, avant de lancer l'installation de Screamer Rally, sauvegardez tous vos documents et fermez toutes vos applications Windows 95 ! En effet, que vous le [illegible], votre PC va planter au terme du processus d'installation. Cela énervera un peu les plus [illegible] mais, pas de panique : non seulement votre PC n'a rien à redouter de l'opération mais tous les fichiers de Screamer Rally seront parfaitement transférés sur votre disque dur. Relancez votre ordinateur puis double-cliquez sur **Setup.exe** dans le répertoire **SRDEMO** de votre disque dur. Après configuration du jeu (n'oubliez pas de sélectionner l'option carte 3Dfx si vous en avez une), lancez alors **Sr.bat**. Ça marche ! Pour l'interface, utilisez simplement les **touches fléchées** pour **diriger** votre véhicule. Vous pouvez également changer **de vue** avec les touches **F1 à F4**. Ça glisse beaucoup, hein ? Bien sûr, Screamer Rally partage cette caractéristique avec Screamer 2, son aîné, [illegible] pourtant, on lui pardonne. [illegible] avec une certaine [illegible], il est vraiment très esthétique ! ■

Total Annihilation

Éditeur : GT Interactive/Cavedog • Genre : C&C-like • Version démo limitée : trois missions • Version complète : disponible en V.F. • Config. mini. : P100, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95 • Place sur le disque dur : 25 Mo • Exécutable : TADemo.exe

Un message d'erreur lors de l'installation ? Passez sur le CD Gen4, entrez dans le répertoire DATA, puis double-cliquez sur **Totalan.exe**. Ouf ! Le but de la première mission est de vous familiariser avec l'interface et l'univers du jeu, comme elle est proche de celle d'Alerte Rouge, facile ! Dans les missions suivantes, vous devrez construire des infrastructures. Pour cela, cliquez sur l'unité « Commander » puis sur une des icônes non grisées qui apparaissent alors à gauche de l'écran (utilisez les deux flèches situées sous ces icônes pour accéder à une autre série d'infrastructures). Définissez l'emplacement du bâtiment sur la carte (« metal extractor » sur gisement de métal). Cliquez. Votre Commander s'active ! Précision : les deux barres en haut de l'écran représentent vos stocks en métal et en énergie. À côté, le chiffre vert indique ce que rapportent vos installations (metal extractor, solar collector) et le rouge ce que dépensent vos constructions et mouvements. Surveillez ces indicateurs. Le fichier TADemoReadme.txt vous permettra d'en savoir plus. ■

Close Combat 2

Éditeur : Microsoft • Genre : wargame en temps réel • Version démo limitée : une bataille • Version complète : disponible • Config. mini. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95 • Place sur le disque dur : 40 Mo • Exécutable : cc2trial.exe

Cliquez sur « Begin » et redéployez vos unités. Un nouveau clic sur « Begin » et la bataille commence ! Pour affecter vos ordres, effectuez un clic droit sur une unité, sélectionnez son comportement (dans la liste) puis déterminez sa destination (sur la carte). Consultez le fichier Readmetrial.doc pour en savoir un peu plus. ■

Daytona USA Deluxe

Éditeur : Sega Entertainment • Genre : rallye • Version démo limitée : un circuit, une voiture • Version complète : disponible • Config. mini. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95 • Place sur le disque dur : 13 Mo • Exécutable : Daytona USA Deluxe Demo WIN.exe

Chic, un fichier d'aide en français. Sega nous gâte ! Bon, mais si vous voulez vous dispenser de sa lecture, pas de problème : **touches fléchées** pour **diriger**, **X** pour **accélérer**, **C** pour changer de **vue** et **Alt** pour accéder au **menu**... certes, il y a d'autres touches actives, mais les utiliserez-vous ? ■

DemonStar

Éditeur : Mountain King Studios • Genre : shoot'em up • Version shareware limitée : quelques niveaux • Version complète : disponible • Config. mini. : 486DX2/66, 8 Mo de RAM, Win95 • Place sur le disque dur : 10 Mo • Exécutable : ds.exe

Un shoot'em up à l'ancienne, en vue aérienne... *a priori*, pas de quoi s'emballer. Pourtant, commencez seulement une partie et vous aurez du mal à decrocher... cela bouge quand même plus que Déminneur ! L'interface ? **Touches fléchées** pour vous **diriger**, **Ctrl** pour **tirer** et barre **espace** pour tout-faire-péter-beuark. Simple, non ? ■

Kit de connexion AOL. Un mois d'abonnement gratuit avec 50 heures de connexion. Pour PC et Mac.

Essayez AOL et surfez sur Internet !

OFFRE D'ESSAI GRATUIT*

50

HEURES GRATUITES !

DÉCOUVREZ TOUTE LA RICHESSE D'**AOL** ET D'INTERNET...

*AOL est accessible de toute la France métropolitaine pour le coût d'une communication téléphonique locale.

1 mois GRATUIT*

Essayez dès maintenant !

Retrouvez vite le cédérom d'AOL dans ce magazine !

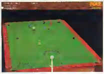
Excalibur 2555 AD

Éditeur : Ubi Soft/Telstar • Genre : aventure/action • Version démo limitée : un niveau • Version complète : disponible • Config. mini. : P60, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95 • Place sur le disque dur : 9 Mo • Exécutable : Excalibur.exe

Promener la petite sœur de Lara Croft dans un univers médiéval, ça vous dit ? Oui ? Bon alors, voici l'interface : **flèches** pour les **déplacements**, **shift** pour **courir**, **Ctrl** pour passer en mode **combat**, **F1** pour accéder à l'**inventaire**, **Alt** pour **utiliser** un objet, et **espace** pour discuter/ramasser/actionner. Voilà. ■

Virtual Pool 2

Éditeur : Interplay • Genre : billard • Version démo limitée : pas d'adversaire géré par le soft Version complète : disponible • Config. mini. : P60, 16 Mo de RAM, CD, Win95 • Place sur le disque dur : 8 Mo • Exécutable : Vp2demo.exe

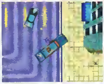


Le meilleur billard américain jamais fait sur PC ! Utilisez la souris pour choisir votre angle de tir, puis appuyez sur **S** tout en lançant votre souris vers l'avant, comme au billard ! Suivez la même procédure pour toute autre action (**E** pour les effets, par exemple), mais jetez d'abord un œil au fichier Readme.txt. ■

Grand Theft Auto

Éditeur : BMG • Genre : action • Version démo limitée : quelques missions • Version complète : courant décembre • Config. mini. : 486DX4/100, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x • Place sur le disque dur : 25 Mo • Exécutable : Gta.bat

Dans ce jeu, vous êtes non seulement un affreux chasseur de prime (mission = contrat) mais vous allez passer votre temps à voler des voitures. Utilisez les **touches-curseurs** pour vous **déplacer**, **Entrée** pour **voler** une voiture et **Ctrl** pour attaquer. Suivez la flèche jaune pour rejoindre votre objectif. ■



POD Game Service

Éditeur : Ubi Soft • Genre : arcade • Version démo limitée : un circuit, une voiture • Version complète : disponible • Config. mini. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95 • Place sur le disque dur : 23 Mo • Exécutable : podwin.exe, podmmx.exe ou podvoo.exe

Vous saviez déjà que POD atteignait des sommets dans le genre «arcade» (esthétique époustouflante, jouabilité remarquable, sensations de vitesse inégalées...) mais saviez-vous qu'il est possible d'affronter les meilleurs sur le Game Service ? Non ? Eh bien, si vous avez un accès au Net, n'hésitez plus ! Installez sans attendre cette démo (version «normale» ou version MMX/3DFX), saisissez ensuite vos références (pseudo et code personnel), attendez une réponse du serveur Ubi Soft et connectez-vous ! Des tonnes d'affreux vous attendent déjà pour vous battre le *high-score* ! Ah, vous n'avez pas de modem ? Eh bien, d'après ... de la part des concepteurs de cette démo, vous pourrez quand même jouer contre des adversaires gérés par le soft. Bien sûr, le plaisir n'est pas le même ... Précision à l'attention de ceux qui découvrent ce jeu : l'interface se limite aux **touches fléchées** du clavier (pour plus d'informations, vous pouvez également consulter le fichier Faqs.txt qui se trouve dans le répertoire d'installation de POD). ■

Tomb Raider II

Éditeur : Eidos/Core Design • Genre : action • Version démo limitée : un seul niveau • Version complète : fin 97 • Config. mini. : P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x • Place sur le disque dur : nulle • Exécutable : aucun

Là, ça marche... juré, craché ! Le mois dernier, Eidos nous a ... confié une démo limitée dans le temps, et la date de péremption se situait entre le moment où nous avons mis le CD-ROM et la sortie du magazine en kiosque... Gros problème ! Nous faisons nos excuses auprès de ceux qui, croyant ... (le renvoi ... n'ont pas téléphoné ... hot-line et n'ont ... pas ... cette démo (une manipulation simple permettait en effet de la faire fonctionner). Encore toutes nos excuses. Bon alors, pour revenir à la démo, l'interface n'a pas changé depuis le mois dernier... sauf que là, ça marche ! Lara se meut avec les **touches fléchées** pour les **déplacements**, **Alt** pour **sauter/nager**, **Ctrl** pour **s'accrocher** aux rebords ou **tirer** (après avoir appuyé sur la barre espace), **Shift** pour **marcher** lentement, **Echap** pour accéder à l'**inventaire** (utilisez ensuite les touches fléchées et Entrée) et le 0 du pavé numérique pour **regarder** de tous côtés ... (utilisez les flèches simultanément). Ceci dit, restez très prudent, surtout, méfiez-vous ... ! ■

Nuclear Strike

Éditeur : Electronic Arts • Genre : shoot'em up Version démo limitée : une longue mission • Version complète : disponible • Config. mini. : P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 8x Place sur le disque dur : 29 Mo • Exécutable : nukepc.exe

Très beau, ce shoot'em up... surtout avec une carte 3Dfx ! Pour piloter votre hélico, déplacez la souris tout en appuyant sur le bouton gauche (rotation) ou droit (glissement). Pour **tirer**, utilisez la barre **espace** (mitrailleuse), **W** (missile Hellfire), **X** (roquette Hydra) ou **C** (Sidewinder). Précision importante : en plaçant votre hélicoptère au-dessus de certains lieux, vous pourrez récupérer des munitions ou changer d'appareil (avion, etc.), le transfert s'effectue alors automatiquement. ■

Mass Destruction

Éditeur : BMG • Genre : action • Version démo limitée : quelques missions • Version complète : disponible • Config. mini. : P60, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x • Place sur le disque dur : 12 mo • Exécutable : Massd.exe

Explosez plein de méchants avec votre petit tank ! Evitez cependant de vous laisser emporter, vous avez quand même une mission à accomplir (détruire un aéroport) ! Utilisez les **touches fléchées** pour **diriger** votre tank, **W/C** pour faire pivoter la tourelle à gauche/droite, **Ctrl** pour changer d'arme et **X** pour **tirer**. C'est tout. ■

KKND Xtreme

Éditeur : Electronic Arts • Genre : C&C-like • Version démo limitée : 4 missions • Version complète : disponible • Config. mini. : P60, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95 • Place sur le disque dur : 15 Mo • Exécutable : kknd.exe

Quatre des 30 missions originales présentes dans la version «Xtreme» de KKND. Pas de grosse surprise : les principes de jeu ressemblent beaucoup à ceux d'Alerte Rouge, que ce soit au niveau de l'interface ou de la procédure de développement à suivre. Vous devriez donc pouvoir vous en sortir sans aucun problème. ■

John Madden 98

Éditeur : EA Sports • Genre : football américain • Version démo limitée : un match • Version complète : disponible • Config. mini. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x • Place sur le disque dur : 35 Mo • Exécutable : mm.exe

Bon alors, c'est un football américain. Comprendre par là qu'il est préférable de connaître les règles de ce sport pour avoir une chance de saisir le fonctionnement de l'interface. Ah bon, c'est votre cas ? Et bien, alors, vous pouvez vous précipiter sur le fichier Readme.txt que les concepteurs ont eu la bonne idée de joindre à cette démo. ■

FUN ACCESS
Deluxe
Passez à l'action 3D
RACE LEADER 3D
Décrochez la Pole Position !
Le 1er volant universel pour PC avec passage des vitesses façon Formule 1
• Position réglable - sensibilité paramétrable - angle de braquage à 180° - pédales analogiques.
• Recommandé pour : Pod™, F1 Racing Simulation™, International Rally Championship™...
T-LEADER 3D
Laissez vos adversaires sur place en passant du mode analogique en simulation au mode digital pour l'arcade !
• Ébouteurs avec option Autofire - commande des gaz - gâchette - modes CH et ThrustMaster - croix 8 directions - ministick analogique.
• Recommandé pour : Tomb Raider™ (I & II), F1 Racing Simulation™, Moto Racer™, Pod™...
La manette équipant le Nintendo 64™ s'avère être un bijou d'ergonomie. Une riche idée que celle d'avoir adopté cette manette au PC (Joystick n°115)
SPHERE PAD 3D
Affrontez vos jeux 3D avec le pad omnidirectionnel de demain !
Le 1er joypad digital avec une sphère directionnelle 360° à six axes pour effectuer des mouvements inédits en un temps record.
• Fonctionne sous Dos et Windows 95.
• Livré avec Duke Nukem™ (6 niveaux) et Descent 2™ (5 niveaux).
PC Fun 10/20 - Octobre 97 : "Un must pour les fans de Doomlike"
Home PC - Avril 97 - [illegible] (sur 6)
Info PC - Mars 97 - [illegible] (sur 5)
PC
Gi
FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex -
Tél. (utilisateurs) 02 99 08 90 77 - Tél. (revendeurs) 02 99 08 90 88 - Fax 02 99 08 94 17
SUISSE : LOGICOSOFTWARE - Tél. 021 / 613 03 03 - Fax : 021 / 616 53 17
BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL - Tél. 02 735 25 63 - Fax : 02 735 31 59
http://www.guillemot.com
Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préav
et peuvent varier selon les pays Fun access Deluxe Race Leader 3D
T Leader 3D et Sphere Pad 3D sont des marques déposées
de Guillemot International. Toutes les marques citées sont des marques
déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

Sub Culture

Éditeur : Ubi Soft/Criterion • Genre : action • Version démo limitée : une mission • Version complète : disponible • Config. mini. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x • Place sur le disque dur : 40 Mo • Exécutable : sc.exe ou sc3dfx.exe

Bon alors, il y a le ciel, le soleil et la mer… mais dans la mer, hmmm, il y a quoi, dans la mer ? Et bien, dans la mer, il y a un p'tit sous-marin qui doit accomplir une petite mission. Et qui va piloter le p'tit sous-marin ? Ben, toi ! Et comment feras-tu pour apprendre à le piloter ? En lisant le fichier lisezmoi.txt tout en français ! Et puis quand tu sauras manier le p'tit sous-marin, tu iras dans l'eau. ■

Virtua Fighter 2

Éditeur : Sega Entertainement • Genre : beat'em up • Version démo limitée : deux combattants • Version complète : disponible • Config. mini. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95 • Place sur le disque dur : 95 Mo • Exécutable : Vf2demo.exe

Bon, assez rigolé, on n'est plus dans Sub Culture ! C'est fini, les ch'tits sous-marins et les gros poissons. Maintenant, on se pétrit la tronche dans une arène ! Ah, c'est sûr, vous risquez de regretter vos balades aquatiques ! Passez par le fichier Vf2.hlp et comptez bien vos dents… on va vous apprendre la soustraction ! ■

Rayman Designer

Éditeur : Ubi Soft • Genre : plate-forme • Version démo limitée : quelques niveaux, options de l'éditeur limitées • Version complète : disponible • Config. mini. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x • Place sur le disque dur : 13 Mo • Exécutable : Rayman.bat

Oui, je sais, nous avons déjà passé cette démo mais, comme j'ai commis l'impardonnable erreur de dire qu'elle ne proposait aucun éditeur de niveaux, on fait un second service ! Cette démo propose donc un éditeur de niveaux… c'est dit. Maintenant, si vous voulez en savoir plus, consultez le fichier lisezmoi.txt. ■

G-Police

Éditeur : Psygnosis • Genre : action • Version démo limitée : training, une mission • Version complète : disponible • Config. mini. : P133, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95 • Place sur le disque dur : 19 Mo • Exécutable : Gpolice.exe

Attention, ne lancez pas cette démo immédiatement après l'installation. Aucune fenêtre ne doit être ouverte, pas même celle de l'interface Gen[illegible] c'est important ! Bon, et bien relancez votre PC et cliquez sur Gpolice.exe (sur votre disque dur), cela devrait fonctionner. L'interface de ce superbe jeu ? **Touches fléchées** pour **orienter** votre hélicoptère, **Shift/Ctrl droit** pour **accélérer/décélérer**, **S/X** pour **monter/descendre**, **W** pour choisir l'arme et **Ctrl gauche** pour **tirer**. Sur le radar situé en haut de l'écran, un point bleu indique la présence de votre coéquipier et un point vert signifie l'apparition d'un ennemi. [illegible] la flèche rouge, elle indique la direction de votre objectif, lui-même identifié sur le radar par un petit pixel rouge. Voilà. Bonne chasse ! ■

Formula One

Éditeur : Psygnosis • Genre : course de F1 • Version démo limitée : deux circuits • Version complète : disponible • Config. mini. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, carte 3Dfx • Place sur le disque dur : nulle • Exécutable : aucun

Cette démo (et le jeu lui-même) ne fonctionne qu'avec une carte 3Dfx. Une belle occasion d'essayer la jolie carte qu'on vous a offerte à Noël, non ? Enfin, même avec une carte 3Dfx, Formula One n'est pas brillant en [illegible]… les progrès techniques semblent mener certains développeurs à la paresse. Bon, je vous explique l'interface ? Très simple. Les **touches fléchées pour diriger** votre véhicule, **Q pour accélérer** et **W pour freiner**. La plupart des autres touches ne servent strictement à rien mais, en procédant par essai/erreur, vous devriez pouvoir en découvrir une poignée d'autres qui ont quelques incidences sur le jeu. Je vous les laisse découvrir ! Une petite indication quand même (un Ctrl+Alt+Suppr est si vite arrivé !) : cherchez plutôt du côté des touches Inser, Page Up, etc. ■

ManX TT

Éditeur : Psygnosis • Genre : course de motos • Version démo limitée : une course, une moto • Version complète : disponible • Config. mini. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95 • Place sur le disque dur : 19 Mo • Exécutable : Manxtt.exe ou Glmanxtt.exe

Lancez l'exécutable qui correspond à votre configuration : Manxtt.exe sans carte accélératrice, ou Glmanxtt.exe si vous possédez une carte 3Dfx. Choisissez ensuite votre circuit [illegible] Vous vous retrouvez alors sur la ligne de départ et, dès le feu vert, vous comprenez qu'on vous a refilé une moto de [illegible] ! Vos adversaires disparaissent [illegible] que, même en **accélérant** à fond (touche X), vous vous traînez dans les dernières positions. Dans ces conditions, à quoi bon **freiner** (touche W) avant d'aborder un **virage** (touches fléchées) ? Heureusement, pour vous distraire, vous pouvez changer régulièrement l'angle **caméra** en appuyant sur C. Soyez patient, cette démo ne dure qu'un tour de piste. ■

Actua Soccer 2

Éditeur : Gremlin Interactive • Genre : football • Version démo limitée : une rencontre amicale • Version complète : courant décembre • Config. mini. : P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x • Place sur le disque dur : 35 Mo • Exécutable : footwin.exe

Ouah super, un jeu de foot ! Alors, n'essayez surtout pas de commencer le match qui vous est proposé « au feeling », sans prendre préalablement connaissance de l'interface. Vous la trouverez entièrement décrite dans le menu principal, en cliquant sur l'icône « joystick » qui se trouve à droite de l'écran. Voilà, c'est tout. ■

Shadow Master

Éditeur : Psygnosis • Genre : quake-like • Version démo limitée : deux niveaux • Version complète : début 98 • Config. mini. : P200 (ou carte 3Dfx), 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95 • Place sur le disque dur : nulle • Exécutable : aucun

Un superbe quake-like truffé de monstres originaux… mais dont la difficulté n'est pas encore parfaitement dosée (presque une bêta démo !). Un conseil donc : ne vous lancez pas immédiatement dans le jeu et consultez d'abord la liste des contrôles (menu Help puis Controls)… cela vous évitera sûrement de nombreux « game over » ! ■

Seven Kingdoms

Éditeur : Interactive Magic • Genre : gestion/stratégie • Version démo limitée : deux scenarios, un tutorial • Version complète : janvier 98 • Config. mini. : P60, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95 • Place sur le disque dur : 32 Mo • Exécutable : 7k.exe

À première vue, ce jeu de gestion/stratégie n'a pas l'air très accessible mais en réalité… ce sentiment est parfaitement fondé ! Prenez un dictionnaire d'anglais, deux cachets d'aspirine et un abonnement à *Challenges*, ce n'est pas gagné ! Non, j'exagère, suivez bien le tutorial et tout devrait bien se passer. ■

Pro Pinball Timeshock

Éditeur : Empire Interactive • Genre : flipper • Version démo limitée : jeu « un joueur ». • Version complète : disponible • Config. mini. : P60, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95 • Place sur le disque dur : 28 Mo • Exécutable : Timeshok!_Demo.exe

Le meilleur flipper sur PC du mooonde ! Euh… voilà, c'est tout. L'interface étant expliquée dès le début de la démo, je ne vois malheureusement pas de quoi je pourrais vous parler. De la vie contemplative du kangourou musqué ? Oui, mais je n'ai plus assez de place pour développer ma thèse. Une autre fois, peut-être… ■

THRUSTMASTER
DÉPASSEZ LA FICTION !
MILLENNIUM 3D INCEPTOR
La réplique du manche de la navette Columbia "NASA" pour vous propulser dans l'espace !
• La 1ère manette digitale Direct X 5.0 - Direct Input - Direct Connect - 6 boutons programmables
• Le 1er manche articulé entièrement manœuvrable au poignet sans bouger l'avant-bras
• 4 axes avec manette des gaz et palonnier intégrés
• Recommandée pour : Shadows of the Empire™, Wing Commander Prophecy™, Extreme Assault™, Flightsim 4
FORMULA ONE
La nouvelle "Rolls" des volants de simulation le plus confortable et le plus précis !
• Réalisme de course exceptionnel - capitonnage épais - interface conviviale de calibrage et de réglages Windows 95 - système de fixation élaboré - pédalier
• Recommandé pour : F1 Racing Simulation™, Grand Prix 2™, International Rally Championship™...
RAGE 3D
Le 1er joypad avec pavé analogique 360° pour un contrôle au pouce très précis !
• Direct X 5.0 - Direct Input - Direct Connect
• Recommandé pour : Tomb Raider™ (I & II), F1 Racing Simulation™, Moto Racer™, Pod™, Bientôt Tonic Trouble™...
Gi INTERNATIONAL
FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex - Tél. (réalisateurs) 02 99 08 90 77 - Tél. (revendeurs) 02 99 08 90 88 - Fax : 02 99 08 94 17
SUISSE : L'ACHETS OFFRANCE - Tél. 021 / 612 03 03 - Fax : 021 / 616 53 17
BELGIQUE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - Tél. 02 735 23 43 - Fax : 02 735 31 [illegible]
http://www.guillemot.com
Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays. Millennium 3D Inceptor, Rage 3D et Formula One sont des marques déposées de ThrustMaster, Inc. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

"En dessous de Zéro : il n'y a plus rien !
Voilà ce que je crois..."
D'après "La Science des Zones" d'E. Tripp.

"Le Bio n'a pas créé le Cyber,
pas plus que le Singe n'a créé l'Homme ..."
D'après "I had an electric dream" de l'Unité Cybernétique BJ5000.

"Comme le Tonnerre avale le Silence,
la Murène digère la Pieuvre. Nous vaincrons !"
D'après "La Méditation Hertzienne" (Cyber anonyme).

"SYNTAX ERROR ... GURU MEDITATION ..."
Extrait d'"Arkanoid" Amiga Revue 1989.

"Puisque c'est comme ça ! au nom de l'EGALITE !
Les derniers compteront double".
Extrait du discours "Traitement de texte dans la lutte" de Winword-D 2034-4.

"Le produit Brun est au produit Blanc ce que le Salon
est à la Cuisine, ce que l'Estomac est au Cerveau,
bref , ce que le BIO mâle est à la BIO femelle ..."
D'après "Décadence et dégénérescence des Bios" par le Docteur X PERT.

Microfolie's - 2, villa de Lourcine - 16/24, rue Cabanis - 75014 Paris
Tél.: 01 53 62 50 00 - Fax : 01 53 62 50 01 - http://www.microfolies.com

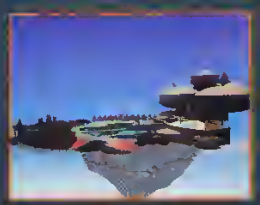
Microfolie's

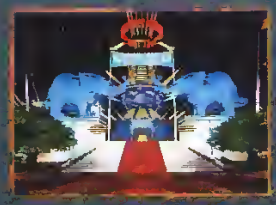
CRYO

Zero Zone

Certaines zones sont toujours extrêmement sensibles.

Lorsque Philippe Ulrich utilise le meilleur de la technologie de Cryo, il faut s'attendre à un grand jeu d'aventure futuriste. Zero Zone vous immergera dans un univers cyber où il faudra utiliser vos méninges au maximum pour lutter contre le terrorisme et la tyrannie des puissants.





Deux pages de courrier seulement, une fois de plus. Pourtant, cette fois-ci, ma paresse congénitale n'est pas en cause. J'ai seulement estimé que, pour fêter Noël, vous aviez droit à un cadeau. Et une page de Teignard en moins, c'est un beau cadeau !

Ad Nauseam

Je feuillette votre «publication» qui traîne, le numéro 100. Nausée, déjà devant toutes ces laideurs. Le style se veut approprié. C'est *Fun Radio* et *Skyrock* pour la chentèle H.L.M, Zone, etc. C'est le nouveau style incontournable ! Inutile de proposer *Madame Bovary* après ça. Puis colère : dix pages de pubs X en fin de revue. Des gosses vous lisent ! Vous êtes des provocateurs irresponsables. Et il y aura encore des viols dans les lycées.

Anonyme

Monsieur,

en découvrant votre lettre, j'ai d'abord cru à un canular. En effet, il m'a paru impossible qu'un individu puisse, encore aujourd'hui, écrire ce genre de conneries. J'espère, monsieur, que vous ne m'en voudrez pas d'avoir douté de votre existence ? Par contre, vous risquez de ne pas apprécier la suite de cette réponse, parce qu'en fait, je n'aime pas les cons. Je sais, le mot peut paraître un peu fort, mais après avoir passé en revue tous les termes susceptibles de vous caractériser, il semblerait que celui-ci soit le plus à même de rendre compte de votre inaptitude à manier toute forme de réflexion. Oooh, je ne vous en veux pas d'être limité du cortex, on ne reproche pas à une huître son incapacité à résoudre une équation du second degré, par contre j'accepte moins qu'on se permette de lâcher une poignée de propos qui, sous couvert d'indignation, débouche sur le rejet méprisant de notre lectorat. L'indignation n'excuse pas tout. Et puisqu'apparemment la nausée se porte plutôt court cette année, à mon tour d'être indigné par votre ostracisme. Car, même si notre lectorat provient malheureusement assez peu des cités H.L.M (quand on vit en H.L.M, on a peut-être d'autres priorités que de claquer 15000 F dans un PC, pauvre ramolli du bulbe !), il semble que vous ayez quelques frayeurs sociales de ce côté qui vous incitent à tenir des propos tout à la fois réducteurs et nauséeux : H.L.M, Zone et plus loin, viol... quel magnifique amalgame ! En plus, comme tout imbécile qui se respecte, il vous faut absolument des coupables. Alors, Gen4 coupable d'un certain laisser-aller langagier, passe encore... j'ai déjà répondu à cette « accusation » dans un précédent courrier (N°98). Mais Gen4, coupable d'incitation au viol, on frôle le délire ! À 13 ans, découvrir une pub de cul au détour d'une page ne m'aurait pas fait courir en quête d'une gonzesse, la bave aux commissures et le caleçon turgescent... tout au plus me serais-je tapé la colonne, une activité qui ne vaut certes pas la lecture de Flaubert mais qui apporte également quelques satisfactions. Bon d'accord, je sombre ici dans la provocation facile... Plus sérieusement, je ne pense pas qu'un violeur potentiel ait besoin de pubs classées X pour passer à l'acte et, à l'inverse, un môme ne trouvera pas dans Gen4 de quoi lui faire adopter des comportements déviants. S'il est vrai que le phénomène existe, son explication se situe ailleurs, sans doute du côté de la psychologie et/ou de la sociologie, en tout cas loin de votre vision réductrice (et fantasmatique) des choses

Ah, dernière précision, si je vous ai vouvoyé pendant toute cette lettre, ce n'est pas par déférence mais par antipathie. Vous êtes beaucoup trop loin, monsieur, des valeurs auxquelles je souscris pour que je vous accorde mon tutoiement. Joyeux Noël quand même.

BOÎTE POSTALE

Ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre, ni enveloppe... ni rien, peuvent désormais m'écrire un e-mail à l'adresse suivante: teignard@planete.net. C'est pratique, moderne, branché, bref, euh... c'est cool.

Dis-moi, Teignard...

Cher Teignard,

si je t'écris aujourd'hui, c'est que tu es mon seul et unique espoir. Je n'ai actuellement qu'un petit DX4/100 avec 24 Mo de RAM et Win95, ce qui est quand même limite pour faire tourner les jeux récents, tu en conviendras. Passons donc aux questions :

1. Dans 80% des jeux nécessitant DirectX, un message d'erreur s'affiche avant que j'ai pu voir quoi que ce soit. J'ai acheté ma carte graphique avant la sortie de Win95. Ne serait-elle pas compatible avec DirectX alors que les drivers fournis avec Win95 la reconnaissent ? C'est une Trident 1 Mo. Faut-il en changer ? Si c'est le cas, que me conseilles-tu ?

2. Une autre petite question sème le trouble dans mon esprit. Est-il possible d'avoir une carte Matrox Mystique avec une carte 3Dfx surajoutée ? Si oui, les jeux sont-ils encore plus rapides ?

3. Pour Noël, je souhaiterais changer la carte mère et le processeur. Je dois cependant faire un choix :

- acheter un P133 (ou 166) avec une carte 3Dfx,
- acheter un P200 (ou 233), la carte 3Dfx venant un an après.

Que ferais-tu à ma place, cher Teignard ?

4. Dans une pub, j'ai vu proposer un lecteur 100x. Z'ont oublié une étape, les gars ! Aux dernières nouvelles, je croyais pourtant que nous en étions au 28x. Ça me paraît quand même bizarre... qu'en penses-tu ?

5. Je ne sais pas trop combien coûte Internet pour un particulier mais en comptant les frais du modem, de l'abonnement et des communications téléphoniques, cela doit revenir à plusieurs milliers de francs par mois. Quel pourcentage de votre lectorat a Internet ?

Bon, cher Teignard, je te laisse retourner devant ton miroir pour y compter le nombre de cheveux qu'il te reste (cheveux au singulier, ça s'écrit comment ?).

Ciao à toute l'équipe !

Flavien

Grumph,

bon alors, je veux bien répondre à toutes tes questions techniques parce que c'est bientôt Noël mais tu ne recommences plus, hein ? Promis ? Alors, ça marche !

1. Il y a en effet des chances pour que ta p'tite carte graphique ait du mal à supporter DirectX. Acquiers-en une autre à base de S3 Virge ou de ET6000, mais achète d'abord une nouvelle carte mère.

2. Oui, il est possible d'avoir conjointement une Matrox Mystique (carte graphique normale doublée d'une légère accélération 3D) et une carte 3Dfx (monstrueuse accélération 3D). Por ▶

BIENVENUE DANS LA 4ÈME DIMENSION SONORE

AVEC MAXI SOUND™64.

DÉTENEZ LE POUVOIR D'ENTRER DANS LA 4ème DIMENSION : UNE DIMENSION SPATIALE ÉLARGIE À 360°, FAITE DE VRAIS SONS 3D POSITIONNABLES SUR 4 ENCEINTES.

Plongez au cœur de vos jeux préférés et agissez sur leur ambiance. Les seules limites des effets sonores sont alors... votre imagination.

Oubliez toute notion de temps : l'accélération hardware de la carte MAXI Sound™64 libère le processeur de votre PC, rend le jeu plus fluide et l'effet 3D positionnable sur 4 haut-parleurs ultra-réaliste.

Vos perceptions vont enfin au-delà de votre champ de vision : grâce aux enceintes arrière, vous entendez les monstres surgir dans votre dos, l'hélicoptère passer au-dessus de vous, la voiture de course doubler par la gauche...

Tout peut arriver dans la 4ème dimension sonore !

en exclusivité DirectSound™3D F1 Racing Patch

790 F TTC

MAXI SOUND™64 DYNAMIC 3D

La seule carte au monde qui combine le vrai son 3D positionnable, la synthèse wavetable 64 voies hardware, le surround, l'équalisation et les post-effets en temps réel.

Également disponible : **MAXI SOUND™64 HOME STUDIO 2**

avec studio de montage musical : pistes Direct-to-disk, 4 Mo de RAM... Carte évolutive : entrée à sortie S/F 01F en option.

1290 F TTC

MAXI SOUND™64 PLUS DE 25 RÉCOMPENSES

AWARD WINNER

Cartes sonores nouvelle génération compatibles avec tous les standards : DirectSound™ & DirectSound™3D hardware accelerator, Sound Plaster™, GM™/GS™, MPU-401™, DLS™, Intel™, AMD™, Cyrix™...

FRANCE GUILLEMOT INTERNATIONAL BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex http://www.guillemot.com
Tél (utilisateurs) 02 99 08 81 71 Tel (revendeurs) 02 99 08 90 88 Fax 02 99 08 94 17
SUISSE LOGICOSOFTWARE Tel 021 / 616 52 12 Fax 021 / 616 53 17
BENELUX GUILLEMOT INTERNATIONAL Tel 02 735 23 63 Fax 02 735 31 89

Je désire recevoir une documentation sur MAXI SOUND™64 DYNAMIC 3D MAXI SOUND™64 HOME STUDIO 2 ☐ Merci de me faire parvenir gratuitem votre catalogue multimédia, ainsi que la liste des revendeurs les plus proch

NOM PRÉNOM
SOCIÉTÉ
ADRESSE
CP VILLE TÉL

Les spécifications et le conditionnement susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays. MAXI SOUND™64 est une marque déposée de GUILLEMOT INTERNATIONAL. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles. Prix publics généralement constatés.

contre n'attends pas de meilleurs résultats puisque la 3Dfx prend seule en charge la gestion 3D des jeux qui la supportent.
3. Au regard des produits actuels et à venir, tous les joueurs PC devront très prochainement avoir une carte 3Dfx. Ceci dit, si tu souhaites également obtenir une vitesse de processeur raisonnable, regarde du côté du K6 AMD, le meilleur rapport qualité/prix du moment.
4. J'ai transmis l'affaire à notre labo pour expertise. Pour l'instant, ne te laisse surtout pas tenter par ce modèle de lecteur CD-ROM, il n'obtient probablement cette vitesse de transfert qu'avec un cache mémoire très important... or comme tu n'as « que » 24 Mo de RAM.
5. 1 000 F pour un modem, entre 100 et 150 F par mois pour un abonnement au Net, des communications téléphoniques à 6 F de l'heure environ... tu ne t'étonneras donc pas que 15 à 20% de notre lectorat seulement ait accès à Internet !
Voilà, voilà, je crois avoir brillamment répondu à toutes tes p'tites questions. Allez, tchao, mec !

Guerre des boutons

Cher Monsieur Teigne,
c'est avec la plus grande joie que je reprends mon clavier pour écrire au plus hargneux des médiateurs de la presse française. Même s'il est loin d'être parfait, Gen4 est quand même - et de loin - le meilleur journal des jeux PC, j'écris d'ailleurs pour vous faire part de quelques remarques qui ont pour but de l'améliorer encore.
Premier point, le scandale : Alerte Rouge apporte à peu près aussi peu de nouveautés à C&C que Civilization 2 à Civ1. Cependant, alors que Civi2 se faisait sanctionner de sa sixième étoile à cause de ce manque de nouveauté, le jeu Westwood n'avait pas ce genre de problème. Pourtant, je suis convaincu qu'Alerte Rouge est aussi indispensable aux possesseurs de C&C que Civi2 l'est aux possesseurs de Civ1. Alors moi, je me dis candidement que c'est grâce à la très efficace campagne de pub orchestrée par Virgin que vous vous êtes fait influencer. Je vous serais donc très obligé, Monsieur Teigne, de donner une réponse qui apaisera mes doutes.
Ensuite, je tiens à parler de l'éditorial dont j'ai revu une apparition avec plaisir dans le n°102. Il était temps ! Ce ne sont en effet pas les sujets qui manquent : la baisse de la T.V.A, le rachat progressif d'Apple par Microsoft, les nouveaux PC qui se démoderont peut-être trop vite, le regroupement actuel sous d'immenses labels (Eidos, Electronic Arts, Microsoft...) de petits groupes jadis créatifs, etc. Un éditorial a en effet pour but d'expliquer les phénomènes d'actualité aux lecteurs (d'autant que vous avez une meilleure connaissance des mécanismes du marché que ces derniers). Ne pas en parler renforce encore le stéréotype vivace selon lequel les joueurs de jeux vidéo sont des attardés incapables de comprendre les changements structurels du secteur.
Passons maintenant aux mesquineries. Dans ma précédente lettre (Gen4 n°102), vous avez répondu que la rédac' avait toujours raison. Outre le fait que la réponse est peu convaincante, elle me fait penser à une affiche en italien des années 20-30 sur laquelle il était écrit que Mussolini avait toujours raison. Je continue à soutenir que vous avez la connerie de ne pas reconnaître vos torts, dont la nouvelle maquette. C.Q.F.D.
Par ailleurs, au cas où vous ne l'auriez pas remarqué en lisant cette lettre, j'ai des boutons sur le visage, ce qui m'est assez désagréable. Il m'est encore plus désagréable de lire tous les mois dans mon mensuel préféré des persiflages mesquins (et encourageant l'intolérance vis-à-vis de ceux qui sont dans mon cas) sur ces petits éléments cutanés et disgracieux de ma physionomie. J'ai également remarqué que dans les années 91-93, Gen4 ne se permettait qu'extrêmement rarement des allusions de ce type quand sa clientèle avait essentiellement l'âge d'être boutonneuse. Cette lettre se veut une preuve du fait que l'on puisse être boutonneux sans pour autant être totalement attardé. Étant, en plus de boutonneux, relativement susceptible, je pourrais vous priver de ma fidélité et vous laisserais entre adultes débarrassés de cette marque infamante d'adolescence.
Voilà, ayant écrit ce que j'avais à dire, et espérant que vous allez publier cette lettre dans son entier afin de préserver votre fainéantise, j'adresse un salut à tout le monde travaillant sur Gen4.
Régis

Bijour !

Eh oh, calme-toi, Régis ! Les boutons sur la tronche ne renvoient pas à un quelconque retard mental, mais alors pas du tout ! Un retard sexuel tout au plus... Tes facultés intellectuelles ne sont donc absolument pas remise en cause par l'expression « adolescent boutonneux » que certains de nos rédacteurs utilisent volontiers. Te voilà rassuré, j'espère ! Bon, maintenant que j'ai donné dans le fielleux (je n'apprécie guère qu'on m'associe à un @#$£ de fasciste), nous pouvons aborder le dossier « Alerte Rouge ». Oui, nous nous sommes probablement un peu emballés. Et, non, ce n'est pas le battage orchestré par Virgin qui en est la cause. À la suite de C&C, et cela comme la plupart de nos lecteurs, nous attendions Alerte Rouge avec fébrilité... et nous n'avons pas été déçus. Il est vrai que sans innovation majeure, il n'aurait jamais dû obtenir 6 étoiles... mais beaucoup d'entre nous ont retrouvé l'enchantement ludique qu'ils avaient vécu avec C&C et se sont un peu lâchés sur la notation. C'est humain. Par contre, Civilisation 2 nous a déçu par son absence d'option multijoueur, il était donc normal qu'il n'obtienne pas la même note qu'Alerte Rouge. CQFD, comme tu le dis si bien. Pour le reste je partage entièrement ton point de vue... donc salut ! ■

TÉLÉGRAMMES

Au Commander ARM,
non, Total Annihilation ne propose pas de sauvegarde en multijoueur. Par ailleurs, aucun *patch* n'est prévu pour corriger ce léger problème. Bref, tant pis pour toi.

À Patrick,
si tu avais vraiment joué à Dungeon Keeper, tu reconnaîtrais avec nous qu'il ne s'agit pas d'un jeu de rôle mais bien d'un jeu de gestion/stratégie... alors cesse de nous martyriser les *squetches* !

À Jeremi,
arrête les drogues dures ou cesse d'être fou, cela se ressent au niveau de ton style.

Ch'ti poème.

C'est la première fois qu'on m'écrit un poème [illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible]
[illegible]

Barracuda

MAXI
Gamer 3D
3Dfx
Résisterez-vous jusqu'au 25 ?
Avec la MAXI Gamer 3D, vos jeux gagnent une fluidité maximale, une vitesse vertigineuse et atteignent un réalisme hallucinant.
Cette carte accélératrice, dotée de 4 Mo de RAM, dope votre carte graphique et métamorphose votre PC en véritable borne d'arcade.
Sa technologie 3Dfx Interactive vous apporte tous les derniers effets 3D indispensables à vos jeux : lissage, morphing, brouillard, translucidité, composition et animation de textures...
Et pour des sensations encore plus fortes,
cette carte, livrée avec pod, le célèbre jeu futuriste d'Ubi Soft, vous propulse jusqu'à 60 images par seconde !
Avec MAXI Gamer 3D, la course contre POD devient plus que jamais la course de la dernière chance !
pod
1190 Fttc avec pod
1090 Fttc sans pod
PC
GEN 4
PC Achat EXCELLENCE Verdict
FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex
Tél. (utilisateurs) 02 99 08 81 71 - Tél. (revendeurs) 02 99 08 90 38
SUISSE : LOGICOSOFTWARE - Tél. 021 / 616 52 12 - Fax 021 / 616 53 17
BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL - Tél. 02 735 23 63 - Fax 02 735 31 89
http://www.guillemot.com
Je désire recevoir une documentation sur MAXI Gamer 3D
parvenir gratuitement votre catalogue multimédia
NOM
SOCIÉTÉ
ADRESSE

JEUX PC

MÉDIA STORE

JEUX CONSOLES

MÉDIA

35 rue Boursault

Venez découvrir son magasin et pro

UNE NOUVELLE

Nous vous proposons un service de qualité

Pour tout premier achat,

Monster 3D Diamond

1129 F

Promotions spécial noël

Gamer 3D + POD

999 F

PLAYSTATION + 1 MANETTE

990 F

319 F

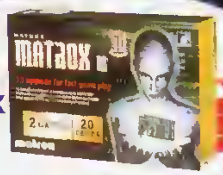
Mystique 220 - 4Mo

899 F

449 F

999 F

NINTENDO 64 + 1 MANETTE



Matrox m3D

la nouvelle carte 3D

790 F

319 F

309 F

319 F

329 F

319 F

319 F

289 F

319 F

★ Offre non cumulable et valable juqu'au 31/12/97

STORE

75017 (métro Rome)

JEUX PC

fitez de ses super promos hebdomadaires

ENSEIGNE EST NÉE

pour des prix défiant toute concurrence

Média store vous offre un *

MÉDIA STORE

JEUX PC CD ROM

AGE OF EMPIRE (VERSION US)	440 F
ALBION VF	139 F
AMOK	1[illegible] F
ARMORED FIST 2	3[illegible] F
BANZAI BUG	2[illegible] F
BATTLE SPIRE	3[illegible] F
BLADE RUNNER VF	31[illegible] F
BLOOD	2[illegible] F
CHIFFRES ET LETTRES	1[illegible] F
CARTON ROUGE COUPE DU MONDE	27[illegible] F
CONSTRUCTOR	2[illegible] F
DIABLO	265 F
DARK COLONY	2[illegible] F
DAYTONA USA	21[illegible] F
DUNGEON KEEPER	27[illegible] F
DROWNED 2	235 F
EVOLUTION	27[illegible] F
EXTREME ASSAULT	27[illegible] F
FIFA 2	1[illegible] F
F1 RACING SIMULATION	30[illegible] F
F22 LIGHTNING	27[illegible] F
FA 18 HORNET	279 F
FLIGHT SIMULATOR	44[illegible] F
FLYING CORPS	29[illegible] F
FORMULA KARTS	2[illegible] F
FOOT HOMME LA LEGENDE	1[illegible] F
GOLF PRO	2[illegible] F
GUY ROUX MANAGER	25[illegible] F
GT RACING	[illegible] F
HEXEN II	3[illegible] F
HOLLYW. ISLAND	29[illegible] F
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	27[illegible] F
INDEPENDANCE DAY	2[illegible] F
INTERSTATE 76	2[illegible] F
JEDI KNIGHT	3[illegible] F
JET FIGHTER III	275 F
JONAH LOMU	27[illegible] F
LANDS OF LORE 2	31[illegible] F
LEGACY OF KAIN	2[illegible] F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	17[illegible] F
LES GUIGNOLS DE L'INFO	12[illegible] F
LE CAUCHEMAR DE FFC	14[illegible] F
LES MYSTERES DE LOUXOR	27[illegible] F
LINKS LS	2[illegible] F
MDK	27[illegible] F
MOTO RACER	31[illegible] F
MYST 2 (RIVEN)	31[illegible] F
OUTLAWS	2[illegible] F
POLICE QUEST SWAT	[illegible] F
PERFECT ASSASSIN	31[illegible] F
POWER CHASE	220 F
PRIVATE EYE	2[illegible] F
RISING LANDS	2[illegible] F
SEGA RALLY	3[illegible] F
SIM TOWER	27[illegible] F
STARCRAFT	31[illegible] F
THEME HOSPITAL	27[illegible] F
TOMB RAIDER	1[illegible] F
TOMB RAIDER 2	32[illegible] F
TOTAL ANNIHILATION	3[illegible] F
ULTRA PINBALL 2	1[illegible] F
UFA CHAMPIONS LEAGUE	1[illegible] F
VIRTUA FIGHTER II	2[illegible] F
WHIPE OUT 2097	2[illegible] F
WORLD FOOTBALL	2[illegible] F
WORLDWIDE SOCCER	2[illegible] F

CHARME RESERVE AUX ADULTES
2 CD ROMS ACHETES = 1 GRATUIT

NINTENDO SESSION H.S	11[illegible] F
DESIRS ET PERVERSION VOL2	11[illegible] F
GENKI CLINIQUE VOL3	11[illegible] F
BLUE GIRL VOL3	11[illegible] F
SEXY SPECIAL	11[illegible] F
DESIRS ET PERVERSION VOL7	13[illegible] F
MOTIE LESB[illegible]S	11[illegible] F
LINGERIES	[illegible] F
THE ANATOMIE	12[illegible] F
DESIRS ET PERVERSION VOL3	11[illegible] F
DESIRS ET PERVERSION VIDEO VOL1	13[illegible] F
LES FILLES DE ALOC BERGMAN	12[illegible] F
LES FILLES DE MIKE ANCHER	12[illegible] F
ROSSERPORT XXL BUDAPEST	13[illegible] F
PLAISIRS D'AGE MUR VOL1	1[illegible] F
FURIES LESBIENNES	1[illegible] F
PLEINES BOUCHES	1[illegible] F
PERVERSIONS INTERDITES	[illegible] F
NEVES DE PUCELLES	15[illegible] F
FOLLIES ANNEES	15[illegible] F
JEUX DE GO	12[illegible] F
AU BADE	1[illegible] F
LES GOUINES	1[illegible] F
SPECIALE EJACULATION	1[illegible] F
SPECIALES LESBIENNES	1[illegible] F
SPECIAL JEUNE LANGUE	14[illegible] F
SPECIAL COUPLE	14[illegible] F
SPECIALE S[illegible]	11[illegible] F
SPECIALE [illegible]	11[illegible] F
FANTASMES A LA CARTE AVEC OLIVIA	11[illegible] F
PULSIONS INTERACTIVES AVEC OLIVIA	11[illegible] F
BUTTHUNT VOL 1	14[illegible] F
THE RETURN NADINE PHOENIX	11[illegible] F
THE DILDO KINGS	11[illegible] F
VOYEUR & GAY	14[illegible] F
LES DESSOUS D'INTERNET	14[illegible] F

JEUX PLAYSTATION

MOTORACER	31[illegible] F
FORMULA ONE 97	31[illegible] F
CASTLEVANIA	32[illegible] F
TOMB RAIDER 2	33[illegible] F
LOST WORLD	32[illegible] F
FELONY	32[illegible] F
ACE COMBAT 2	32[illegible] F
G POLICE	32[illegible] F
CROC	3[illegible] F
NHL BREAK AWAY 98	31[illegible] F
FINAL FANTASY VII	33[illegible] F
FIGHTING FORCE	32[illegible] F
HANVEL US	33[illegible] F
RALLY RACER	3[illegible] F
TIME CRISIS + GUN	[illegible] F
RESIDENT EVIL CUT (US)	3[illegible] F
NHL 98	31[illegible] F
DINOGOLD	32[illegible] F
MOTOR MASH	31[illegible] F
NBA LIVE 97	1[illegible] F
DUST A MODUR ARCADE 2	1[illegible] F
ODDWORLD	31[illegible] F
RAYSTORM	2[illegible] F
DINOGOLD	312 F
V RALLY	2[illegible] F
NUCLEAR STRIKE	32[illegible] F
JURASSIC PARK 2	32[illegible] F
POWER F1	32[illegible] F
TITAN WARS	1[illegible] F
TUNNEL B1	1[illegible] F
MADDEN 98	32[illegible] F

JEUX NINTENDO 64

TUROK	[illegible] F
ISS 64	[illegible] F
DOOM 64	47[illegible] F
F1 POLE POSITION	3[illegible] F
WAYNE GRETZKY HOCKEY	[illegible] F
PILOT WINGS	42[illegible] F
MARIO 64	3[illegible] F
MARIO KART	3[illegible] F
MULTI-RACING	4[illegible] F
NBA HANGTIME	44[illegible] F
BLAST CORPS	3[illegible] F
STAR WARS	44[illegible] F
KILLER INSTINCT	47[illegible] F
WAVE RACE	3[illegible] F
EXTREME G	[illegible] F
MANETTE COULEUR	10[illegible] F
DUKE NUKEM 3D	4[illegible] F

BON DE COMMANDE A RETOURNER ou FAXER à MEDIA STORE
35 rue Boursault 75017 PARIS
Tél. 01 55 30 00 36 Fax : 01 55 30 00 89

Nom et Prénom : ....

Adresse : ....

CP + Ville : ....

Titre	Quantité	Prix unit.	Total

Frais de Port Colissimo 24/48H : 42 F Port normal : 35 F Matériels : 70 F Paiement ❐ par chèque
❐ Mandat postal ❐ Contre-Remboursement
❐ Je certifie être majeur + signature (pour CD-Rom de charme)

Port	
Total	

Oups !

Désolé, désolé, désolé Cent mille fois desolé. Pourquoi cent mille fois ? Parce que c'est le nombre d'exemplaires gravés du CD-ROM de Tomb Raider posant problème du mois dernier.. Malheureusement personne ne pouvait détecter ledit problème avant qu'il ne survienne En effet, un gros malin de programmeur de Core Design a jugé astucieux de mettre un « Timer » sur cette version, la rendant inopérante à partir d'une certaine date. Même si l'on effaçait la demo, que l'on changeait la date de Win95 et que l'on réinstallait ça ne fonctionnait pas puisque cette saloperie plaçait l'indication dans les registres de Windows 95 Et pour comble de malheur, cette p$%*#@ ! de protection ne s'est déclenchée que le jour de la mise en place du mag' dans les kiosques ! Bien entendu le programmeur en question a été victime d'un bête accident avec une tronçonneuse, ayant en plus fourni la même version à nos confrères allemands et anglais (il a fait très fort)

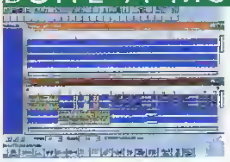
Quoi qu'il en soit, nous vous remettons ce mois-ci la démo jouable (et sans Timer) de ce superbe jeu, toujours en exclusivité.

Pour ce qui est du magazine, vous pouvez constater qu'il a pris du ventre, numero de Noel oblige. Donc inutile de nous dire que nous sommes trop gentils avec les notes, ce n'est pas le cas Si le nombre de quatre et de cinq étoiles est en inflation, c'est tout simplement parce que le nombre de produits excellents est tout simplement hallucinant, la pagination du magazine en atteste Nous n'allons quand même pas nous plaindre parce qu'il y a trop de bons produits !

Voilà, voilà . Encore une fois désolé pour Tomb Raider et je profite de l'occasion pour m'associer à la rédaction et vous souhaiter un joyeux Noël.

Olivier Canou

BOÎTE À MUSIQUE



La musique facile et pas chère sur PC, c'est possible ! Disponible depuis octobre, Magix Music Maker 3.0 **se propose de vous initier aux secrets du mix pour moins de 300 F. Vous disposez de 16 pistes, d'une salle de répétition virtuelle (tutorial), d'un mixeur en temps réel (avec égalisateur à cinq bandes), de 1200 fichiers de musique au format Wav, de 600 clips vidéos, de multiples effets spéciaux et j'en passe. Simple d'utilisation et apprécié des connaisseurs, la série Music Maker devrait encore faire parler d'elle.**

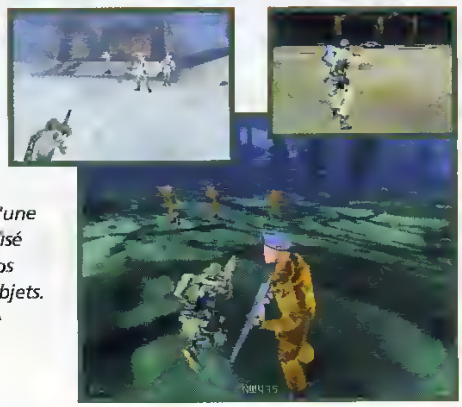
Pour cent balles... t'as plus rien

Les budgets ont souffert de l'approche des fêtes de fin d'année, c'est clair. Aucune nouveauté le mois dernier et seulement deux ce mois-ci, on n'est pas loin de la disette ! Les deux nouveautés de novembre sont distribuées dans la collection Classique **Ubi Soft** *pour moins de 100 F.* **Fable** *est un jeu d'aventure médiéval-fantastique développé par Simbiosis. Classique dans son approche, il s'adresse avant tout à de jeunes joueurs et se contente d'un 486.* **Davis Cup Tennis** *est une simulation Telstar utilisant la technologie dite du « roto-morphing ». Grâce à elle les jupettes des joueuses sont parfaitement animées, et c'est bien là l'essentiel. Si ce titre n'est pas le meilleur du genre, il permettra de patienter jusqu'à la sortie des tennis Blue Byte et Gremlin.*

Sega prend les armes

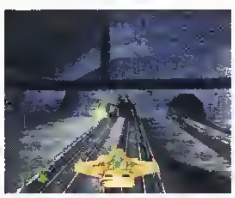
Prévu pour fin janvier sur PC, **Last Bronx** est le petit dernier des jeux de baston **Sega** Sorti en arcade après Fighting Vipers et Virtua Fighter 3, ce titre fut développé par le studio de développement AM3 (et non AM2), jusque-là spécialisé dans les simulations automobiles (Sega Rally, c'est eux). Last bronx se distingue de ses petits frères en proposant des combats à l'arme blanche. Équipés d'un nunchaku, de poignards ou encore d'un Bô (une espèce de grand bâton), il est clair que les huit personnages du jeu (sans compter les cachés) ne sont pas là pour faire des claquettes. Contrairement à Virtua Fighter 2 PC, où les décors étaient en bitmap, ceux de Last Bronx sont entièrement en 3D. Grande première, des acteurs ont également été *motion capturés* avec leurs armes pour crédibiliser les animations. Comme Virtua Cop 2, Last Bronx proposera trois modes de jeu : Pentium, MMX et Direct3D (et non, toujours pas de mode natif 3Dfx !). Selon toute attente, une option réseau devrait aussi être présente.

Le nouvel Ops

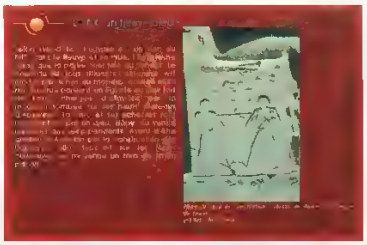


Zombie *peaufine en ce moment son* **Special Ops**, *prévu en début d'année prochaine. Jeu d'action/stratégie en 3D temps réel, Special Ops vous place à la tête d'un commando de Rangers de l'armée américaine. Vos missions ? Délivrer des otages, prendre d'assaut des camps de terroristes, bref tout ce qui fait le quotidien d'une unité d'intervention. Pour plus de réalisme, les développeurs ont utilisé la motion capture pour les animations des personnages, et des photos réelles pour les textures des tenues de camouflage et divers autres objets. À noter également que la progression des unités sera gérée, la perte d'un vétéran obligeant le joueur a recruter un bleu. Distribué par* **BMG Interactive**, *Special Ops sera le premier jeu Zombie à utiliser la technologie multijoueur OnLine R-Time.*

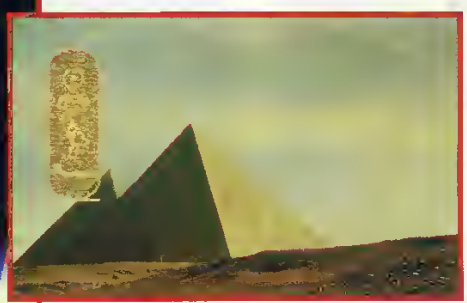
Responsable des conversions PC du premier Toshinden et de l'Odyssée d'Abe, Digital Concept **se prépare à sortir** Adrenix. **Annoncé en début d'année prochaine, ce jeu revisite le shoot 3D à la Descent en lui adjoignant une partie réflexion. Accéléré 3D (Direct 3D), Adrenix vous proposera d'accomplir une vingtaine de missions dans une cité futuriste aux multiples influences architecturales. Le scénario vous confrontant à un conglomérat tout-puissant, piochant aléatoirement dans la population pour tester ses dernières créations !** ■



Nil par ailleurs



Cryo *et* **Canal+ Multimédia** *aiment l'histoire et les enquêtes rondement menées. Après Versailles, ils s'apprêtent à sortir* **Égypte 1156 av. J.-C**. *Vous y incarnez le fils d'un scribe accusé d'avoir pillé une tombe royale. Autant vous dire que les Égyptiens étaient assez tatillons sur tout ce qui touchait au repos de leurs vénérés ancêtres. Votre père risque ainsi de servir d'amuse-gueule aux crocodiles. Vous avez trois jours pour prouver son innocence et mettre les crocos au régime. Mêlant exploration et aventure, Égypte 1156 av. J.-C est aussi un documentaire dont la rigueur fut assurée par un conservateur du musée du Louvre. La partie jeu s'articule autour de trente personnages motion capturés et de la technologie Omni 3D, permettant une rotation à 360 degrés de la caméra.* ■



X36 : donnez une autre dimension à vos simulations de vol !

Saitek

Conçu pour les utilisateurs de jeu sur PC, X36 de Saitek combine un throttle manette de gaz et un joystick d'utilisation idéale pour les logiciels de simulation aérienne et tout autre logiciel de combat et d'aventure.

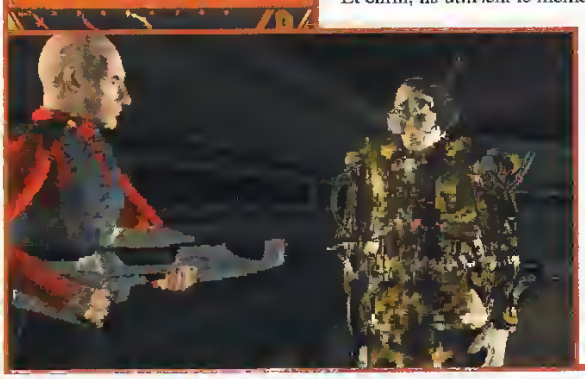
Saitek
est distribué par Transec
Renseignements au
01 3[illegible]
(www.saitek.com)

• **Psygnosis** a annoncé le développement de **Sentinel Returns**, la suite de The Sentinel (le classique de Firebird). Et tenez-vous bien, il semblerait que la composition des musiques puisse être confiée au réalisateur John Carpenter, à l'origine de la B.O de la plupart de ses films. À noter que ce dernier est capable du meilleur (*Halloween*) comme du pire (*Escape from L.A.*) !

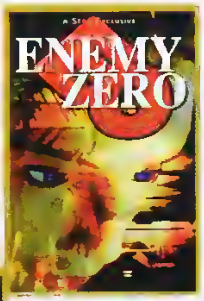
• Suite aux démarches de **Wizards of The Coast**, le brevet du « concept de jeu de cartes à jouer et à collectionner » vient d'être attribué à **Magic L'Assemblée**. Ce brevet sera effectif au 1er janvier 98 et devrait occasionner quelques remous dans le milieu des fabricants de cartes. Quelques morts aussi !

• Déçu par le résultat et redoutant une nouvelle arlésienne, **Psygnosis** vient d'abandonner l'adaptation de **l'Ile du Docteur Moreau**. Reste à savoir si Haiku Studios, l'équipe de développement responsable du vilain petit canard, trouvera un autre éditeur. ●

98, l'année de tous les trekkies ?



Star Trek : First Contact et **Star Trek Next Generation : Klingon Honor Guard** possèdent plus d'un point commun. Pour commencer ils sont tous deux édités par **Microprose**. Ensuite, ils partagent l'univers de la série *Star Trek The Next Generation*. Et enfin, ils utilisent le même moteur graphique, celui d'Unreal. Mais la comparaison s'arrête là. First Contact (fin 98) est un jeu d'aventure/action inspiré du film du même nom. Confronté aux Borgs à bord de l'Enterprise-E, le joueur aura la possibilité d'emprunter la personnalité de plusieurs membres de l'équipage. Il pourra également utiliser l'ordinateur de bord afin de développer de nouvelles technologies anti-Borg. Klingon Honor Guard (mi-98) est quant à lui un classique jeu d'action en vue subjective. Classique ? Peut-être pas autant que l'on pourrait le redouter. Le jeu se déroule sur sept mondes différents, les décors allant de la station au vaisseau spatial. Mais surtout, il profite de l'univers de la série en proposant aussi bien des armes de technologie humaine que « klingone ». ■



Sega, la résurrection

Voici quatre indices, à vous de trouver le nom du jeu : un vaisseau spatial, un alien invisible, un massacre, une héroïne... Alien 4 ? Et non ! L'héroïne ne s'appelle pas Ripley mais Laura et le jeu n'a strictement rien à voir avec la quadrilogie initiée par Ridley Scott. Développé par Warp, **Enemy Zero** *sera le premier jeu d'aventure* **Sega** *à sortir sur PC. Annoncé pour mars 98, ce titre est en fait la suite de The D, un jeu Saturn ayant fait l'objet d'une adaptation PC sous la houlette d'Acclaim. Mais que les amateurs d'arcade se rassurent, Sega n'en déserte pas pour autant ses domaines de prédilection. Comme le prouve la sortie de* **Sega Touring Car**, *annoncée pour fin février.* ■

UN JEU EN BÉTON

Alors que Streets of Sim City se fait attendre, Maxis travaille toujours sur Sim City 3000, **prévu pour avril 98. Cette fois-ci tout est en 3D, des piétons aux bâtiments en passant par les véhicules et les étendues d'eau. Chaque citoyen possède un visage (1500 différents !), une activité, et peut être questionné par le joueur ! SC3000 ne se limite plus à la gestion de l'espace, mais vous permet également de contrôler l'activité commerciale et industrielle de votre ville. Inutile de préciser que le jeu sera des plus gourmands (carte accélératrice 3D conseillée).** ■

Repoussés !

Vous vous souvenez de **Fallout** *? On lui avait consacré deux pages de reportage dans le N° 102 en précisant qu'il serait testé dans le prochain numéro. Sorti à la mi-octobre aux États-Unis, la version française est maintenant prévue pour... mars 98 ! C'est d'autant plus rageant que le jeu est réellement excellent ! Les quake-like semblent également s'être donnés le mot pour sortir en avril 98, soit en même temps que Messiah, le prochain Shiny. Parmi eux on remarquera Half-Life (Sierra) et Unreal (GT Interactive), initialement prévus pour la fin d'année ! Quant à Starcraft, Quake 2 et Red Baron 2, ils sont à nouveau repoussés d'un mois... à moins que ce ne soit de deux mois, ou de trois peut-être ! Pardon ? Heart of Darkness ? Ah ! Ah ! Ah ! Très drôle ça.* ■

Quizz Show

« Si Isabelle Adjani décide de revendre ses Césars, à 250 francs l'unité, au chef de gare de Strasbourg, combien va-t-elle se faire en liquide dans sa baignoire ? » Non, non, ce n'est pas moi qui pose la question, mais Jack. **Développé par Berkeley Systems aux États-Unis, ce premier Quizz CD-Rom fut entièrement réécrit et ré-enregistré par** BMG Interactive. **L'original était incroyable (plus d'un million d'exemplaires vendus tout de même), la version 100% française le sera tout autant. Prévu pour janvier, Jack peut se jouer à trois sur un même écran (une touche du clavier étant attribué à chaque joueur en compétition). QCM, jeux de rimes ou de famille, plus de 800 questions vous seront posées sur un ton très éloigné des standards télévisés !**

LE MODÈLE ALLEMAND

Blue Byte **donne l'exemple en matière de suivi apporté aux jeux. L'équipe de développement allemande a ainsi fourni sur son site une nouvelle arène multijoueur pour le shoot 3D,** Extreme Assault **(disponible sur le CD). Et ils ont promis pour début novembre six nouvelles missions destinées à leur dernier jeu de stratégie au tour par tour : Incubation. Ces missions seront disponibles au rythme de deux par semaine, au plus tôt à partir du 7 novembre. Quant aux éternels insatisfaits, ils devront attendre le premier add-on consacré au jeu, Time is Running Out, attendu pour avril-mai 98.**

Le PC se Jet à l'eau

Déjà disponible sur PlayStation, **Twisted Metal 2** *de* **Psygnosis** *profite de son arrivée sur PC (98) pour s'offrir un petit lifting 3Dfx. Il se voit également doté d'un mode réseau permettant de s'éclater à huit (dans les limites du raisonnable), là où la console ne proposait qu'un mode deux joueurs (via splitscreen). Ce shoot en 3D, proposant de nombreuses armes et véhicules, devrait ravir les fans ! Dans un genre résolument différent,* **Jet Moto** *de* **Sony Interactive**, *lui aussi disponible sur la console Sony, devrait prouver que le PC (équipé d'une carte 3D) peut surpasser les consoles du moment. Que ce soit avec une Rendition ou une 3Dfx, le jeu proposera un mode réseau pour des courses alignant jusqu'à 14 concurrents sur l'eau, en plein désert ou dans les rues d'une ville.*

Série X : la combinaison gagnante

Saitek

X6-32m
Pad 8 boutons pour PC

X7-34
Joystick 4 boutons pour PC

Saitek
est distribué par Transec
Renseignements au
01 39 96 96 30
(www.saitek.com)

X662m
Pad 3 boutons pour Playstation™
(Playstation est une marque déposée et est la propriété de Sony ours)

X8-30
Joystick 4 boutons
et throttle pour PC

nom, prenom
adresse

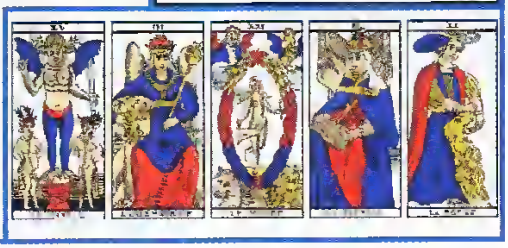
• **Sierra** prépare déjà Noël 98 avec l'annonce de la sortie de **Nascar Racing 3** Toujours développée par Papyrus, cette suite comprendra un nouveau moteur «physique» (réactions des véhicules), la possibilité de jouer via Internet, une I A améliorée, ainsi que les circuits et pilotes de la saison 98

• **Activision** se porte plutôt bien au regard du résultat fiscal du deuxième trimestre 97 (clos le 30 septembre). En progression de près de 66%, le revenu net a profité de la sortie de titres comme Dark Reign ou Hexen 2. Avec les prochains Quake 2, Zork Grand Inquisitor, Sin et autres monstres annoncés, cela ne peut que continuer !

• Les prix des processeurs **Intel** continuent à chuter, avec selon les modèles des baisses de 20 à 40% ! Tenez, le Pentium II à 266 Mhz baisse de 21 % Le Pentium 233 MMX chute de 21%.. Aux USA, la machine de base est désormais un P233 ! Et même si chez nous aussi les prix s'écroulent, on attend toujours un geste du gouvernement pour que la France rattrape au plus vite son retard en matière informatique ●

Pas fines, les lames

Très belle boîte. À l'intérieur, un vrai jeu de tarot de Marseille et un tapis pour placer les cartes là où il faut. Vous effectuez manuellement votre tirage (deux possibles : prédiction sur un mois et réponse à une question précise) et vous vous tournez ensuite vers votre PC (ou Mac) dans lequel vous aurez préalablement placé le CD-ROM conçu par Pierre Horn, le célèbre tarologue (c'est écrit sur la boîte). Bon, et puis là, **Votre destin par les tarots (éditions Mon Destin)** déçoit. Les lames ne sont pas analysées de manière relative (liens entre elles), les cartes inversées ne sont pas prises en compte, les commentaires purement verbaux sont parfois hors-sujet, voire complètement délirants. Bref, cela commence par une idée qui crédibilise le produit (tirage manuel) pour finir dans une série d'interprétations toujours aussi peu convaincantes. Sous couvert de vous tirer les cartes, on cherche encore à vous tirer du blé, votre destin n'est sûrement pas de souscrire à ce sombre projet ! ■



De vraies petites petz

Ils arrivent ! La seconde génération de Petz, les animaux virtuels de PF Magic, **s'apprête à insuffler la vie à nos bureaux avec** Dogz II et Catz II. **Chihuahua ou siamois, en tout cinq races de chiens et de chats qui peuvent être adoptés. L'originalité majeure de ces nouvelles versions provient du fait que deux animaux puissent désormais s'ébattre à l'écran. Si vous décidez d'acquérir Dogz II et Catz II, chiens et chats pourront même oublier une inimitié ancestrale. Ils se chamailleront, joueront, sympathiseront et jalouseront vos attentions avec un surprenant réalisme. Les jouets n'ont pas été oubliés et il sera même possible d'en télécharger de nouveaux tous les mois sur le Net (http://PFM.PFMAGIC.COM/). Les deux titres seront disponibles début décembre aux environs de 150 F.** ■

Faites vos jeux...

***Dink SmallWood** est un jeu de rôle très simple, qui de l'aveu même des concepteurs est très largement inspiré de Zelda et Final Fantasy. Le jeu se déroule dans un monde médiéval-fantastique. L'équipe semble mettre en avant l'intelligence des personnages et des créatures ; ce qui, avouons le, ne nous a pas vraiment sauté aux yeux en jouant à la démo... Le plus intéressant vient de la démarche adoptée, à savoir : fournir gratuitement avec le jeu tous les outils nécessaires pour réaliser soi-même ses extensions et ses niveaux. DinkC est un langage C++ qui permet en effet de tout contrôler et de tout modifier dans le jeu. Chacun pourra y rajouter ses graphismes ou ses sons, mais aussi changer les caractéristiques de tel personnage, son comportement, lui ajouter des actions..* ■

ANNIHILATION FAIT LA TOTALE

En un mois, Total Annihilation **se serait vendu à plus de 250000 exemplaires, et encore les versions localisées aux différents pays n'étaient pas encore sorties ! En plus, sur le site** Cavedog, **vous pouvez trouver dès mi-novembre, de nouvelles unités à raison d'une par semaine, avec le Flakker (DCA), le Toaster (un canon surpuissant), le Defender NS (une tourelle lance-missiles navale) et enfin le Spoiler (véhicule dépose-mines). Et ce n'est qu'un début !** ■

Attention, les Aliens nuisent gravement à la santé.

Quiver

Jeu en 3D : 100% . Aliens agressifs : 100% . Action : 100%

Pocket CD

Pour accélérer votre demande, notez le code produit : QBQUIVX

CD-Rom 8x8 disponible sur simple demande par Minite

3617 JUKEBOX

5 minutes suffisent !

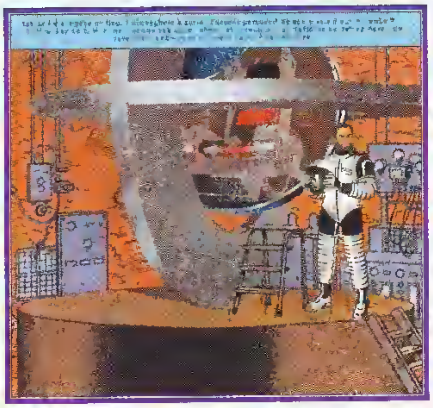
Jeu en version shareware (3 niveaux) fourni sur Pocket CD (8x8 cm) Prêt-à-jouer* pour PC. Une exclusivité 3617 Jukeb

• Qu'est ce qui pèse moins de 100 grammes et dont la largeur n'excède pas 2 cm... Non, rien à voir avec ce qui tient lieu d'appareil reproductif à Didier ! Il s'agit du **PhotoRun** d'**AB Soft**, le plus petit appareil numérique du monde !

• Le lecteur CD-ROM 24x c'est déjà de l'histoire ancienne, **Goldstar** vient en effet de lancer le CD-ROM... 48x ? 1224x ? 38442x++ ? Non, le 24x à introduction frontale ! Comme les autoradios laser ! Aaah, c'est quand même beau le progrès et pas trop cher avec ça : environ 800 F

• L'inventeur du **Tamagotchi** est mort fin octobre à l'âge de 79 ans. Un peu plus et il n'inventait pas le Tamagotchi. Pensez à tous les crétins qui pourraient aujourd'hui être orphelins !

• Voilà de quoi nous faire regretter les cinq étoiles données à Age of Empires : **Microsoft** a annoncé un chiffre d'affaires de 3,13 milliards de dollars pour le premier trimestre de son année fiscale (clos le 30 septembre 97), soit un bénéfice net de 663 millions de dollars ! Je ne sais pas ce que j'ai là, mais je me sens un peu fatigué, tout d'un coup.. ●



Blake à part

Après XIII, c'est au tour de Blake et Mortimer de s'essayer au multimédia. La bande dessinée **Le Piège Diabolique** *de Edgar P Jacobs est ainsi adaptée par* **Index +** *sous une forme «interactive». En cliquant sur divers objets ou en déplaçant un personnage d'une case à l'autre le lecteur intervient sur le déroulement (linéaire) de l'histoire. Il ne modifie pas le scénario mais y prend part en accompagnant le Professeur Mortimer au cours de son périple médiévalo-fantastico-jurassico-contemporain ! Personne ne s'étonnera de la faible durée de vie du produit, on regrettera en revanche que les planches ne soient pas en plein écran. À noter que l'interactivité se paye au prix fort, Le Piège Diabolique étant vendu aux environs de 400 F.* ■

Basic Insecte

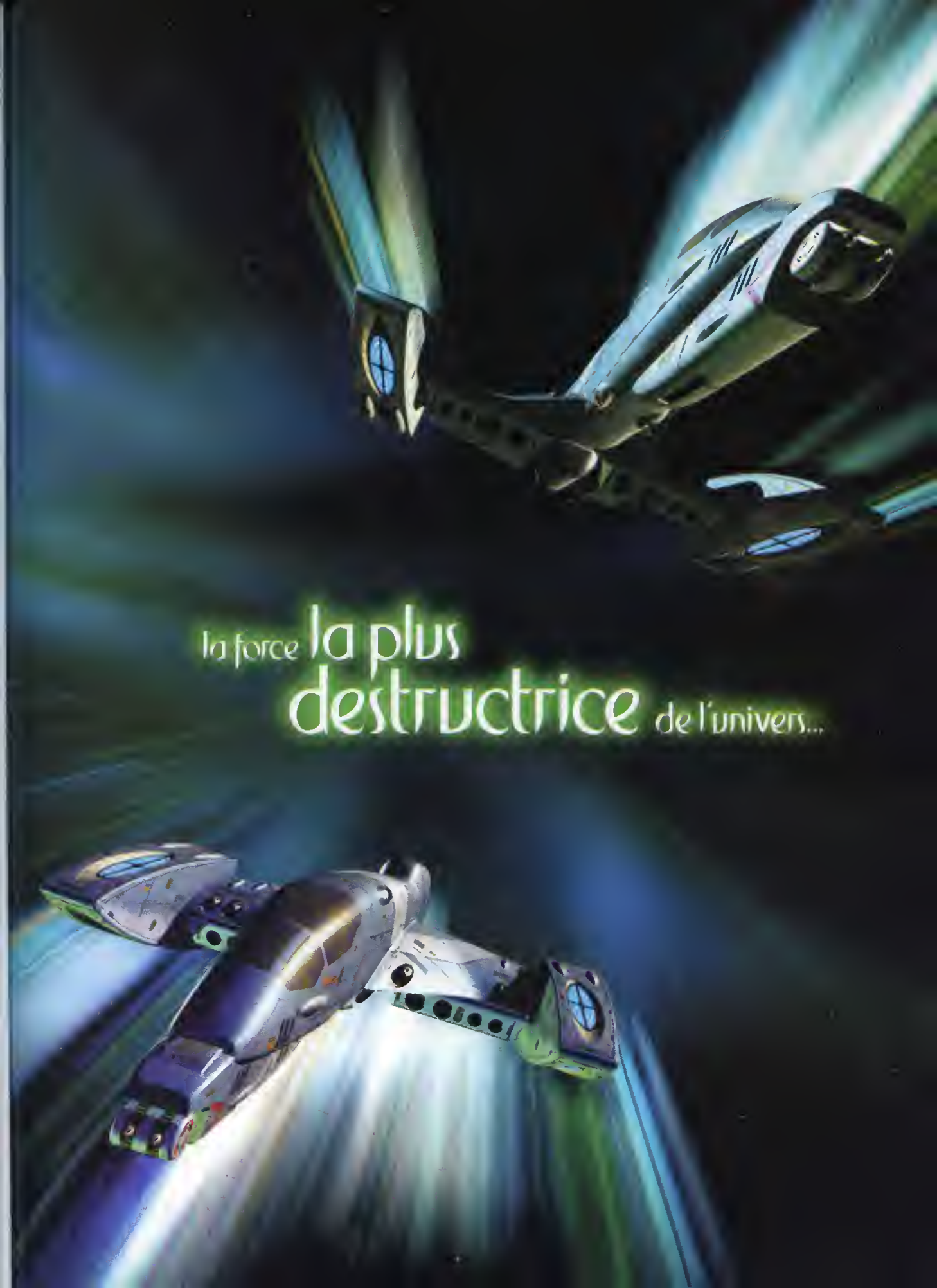
Starship Troopers, le prochain film de Paul Verhoven (réalisateur de *Total Recall* et *Basic Instinct*), sera adapté sur micro par **Microprose**. Inspiré par le roman de Robert Anson Heinlein, ce film de guerre futuriste met aux prises des Marines à une colonie d'insectes géants. Les Marines se faisant disséquer en deux coups de mandibules dans le film, le scénario du jeu prend place cinq ans après les événements filmés par Verhoven. Laps de temps durant lequel les Marines auront développé un équipement susceptible d'augmenter de quelques minutes leurs chances de survie ! Vous dirigerez un commando de 5 à 20 hommes dans un environnement à la Mechwarrior. Pour respecter l'atmosphère paranoïaque du film, les programmeurs se sont arrangés pour animer des centaines d'insectes à l'écran. OpenGL et Direct3D, **Starship Troopers** permettra également à 25 joueurs de prendre part à une bataille multijoueur. À noter que si la sortie du film est prévue pour le 7 janvier en France, il faudra attendre la rentrée 98 pour acquérir le jeu. ■

Vous jouez trop aux jeux vidéos !

Canal + Multimédia *vient de compiler Les Guignols de l'Info... Le jeu ! et Le Cauchemar de PPD sous la forme d'un coffret spécial Noël. Vendu aux environs de 300 F,* **Les Guignols de l'Info... La Totale !** *est accompagné de quatre économiseurs d'écran au thème évocateur : Chichi et sa bombe, Lolo l'effaceur, Dechavanne et le pingouin, etc. Canal + (la chaîne cette fois-ci) s'apprête également à fêter fin novembre les 25 ans du jeu vidéo. Pong a en effet été créé par Nolan Bushnell et Al Alcorn en novembre 1972 ! Bushnell sera invité à Nulle Part Ailleurs le 4 décembre et un CyberCulture special 25 ans des jeux vidéos diffusé le 29 novembre (de 12 h 10 à 12 h 35 en clair).* ■

GETTYSBUG !

Non ne touchez pas aux réglages de votre magazine préféré ! Les captures d'écran illustrant le test de Sid Meier's Gettysburg ! **(paru dans le numéro 104) étaient malheureusement tramées et ne sont donc qu'un pâle reflet du jeu. Le responsable, après avoir longuement joué aux abonnés absents, a été bien entendu châtié comme il se devait (violemment). On peut même, contre une lettre timbrée, vous envoyer ses coordonnées personnelles...** ■

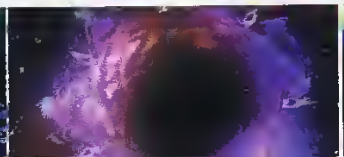

la force la plus
destructrice de l'univers...

Une force sinistre et implacable d'origine insoupçonnee jusqu'alors. Un engin de combat spatial nouvelle generation equipe d'un accelerateur 3D et d'une vitesse image époustouflante. Un scenario extrême, une jouabilite exceptionnelle.

Wing Commander™ Prophecy. Un abîme s'ouvre devant vous. Christopher vous apprend à faire face à toutes formes de menace connues de l'humanite : votre seule angoisse : l'inconnu.

WINDOWS 95

La bande originale de ce jeu a été réal... par Cobalt 60, Das Ich, Project Pitchfork... Disponible sur Virgin...



WING COMMANDER PROPHECY

ORIGIN

www.origin.ea.com

• « Les bonnes primes de fin d'année » ne sont ni chez Prisunic, ni même chez Mammouth, mais chez **Microsoft** ! Du 15 octobre au 31 décembre pour un produit acheté, un autre est offert (antivirus, mise à jour ou autoformation)

• **Eidos** vient d'acquérir les droits de distribution mondiaux des premiers jeux Mucky Foot Créée par trois anciens membres de Bullfrog ayant travaillé sur Syndicate Wars, Creation et Magic Carpet, cette nouvelle equipe de développement planche actuellement sur leur premier projet . **Dark City**

• Suite au rapprochement de **Sierra** avec une division de la **Warner Bros**, trois jeux inspirés de la série télévisée **Babylon S** devraient voir le jour à partir de fin 98 Le premier devrait être un Wing Co-like, dont le développement sera chapeauté par J.-M Straczynski, grand manitou de la série

• Les **Creatures** créées par Millenium et distribuées par **Mindscape** se seraient vendues à plus de 100000 exemplaires depuis juillet dernier Pour peu que leurs propriétaires les aient nourries après minuit, ça nous fait un sacré paquet de gremlins en liberté ! ●

On the road again

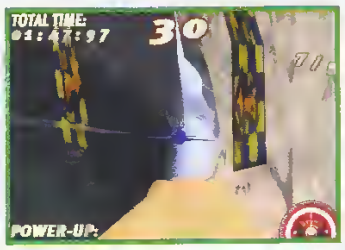
*Si la musique Funky et les moteurs gonflés d'***Interstate'76** *commencent a vous manquer, sachez que le premier add-on officiel consacré au jeu* **Activision** *sortira en février 98. Le* **Nitro Pack** *gagne un moteur graphique optimisé ainsi qu'une compatibilité avec les Force Feedback et les cartes accélératrices 3D (Direct3D). Il sera désormais possible d'incarner Taurus (le black), Jade (la frangine) ou Skeeter (le mécano) au cours d'une vingtaine de nouvelles missions. Le jeu se déroulant cette fois-ci dans le Colorado, les décors perdent en sable ce qu'ils gagnent en arbres.*

Neuf nouvelles voitures sont accessibles et deux options multijoueur ont été ajoutées : un mode Course et Capture du Drapeau. ■

Paradoxes ludiques

Parfois, on se demande si on ne devrait pas plutôt faire de l'élevage de moutons du pays Cathare Selon une étude très sérieuse de **Media Metrix** aux États-Unis, réalisée au mois de juin dernier, le panel de joueurs interrogés aurait passé plus de 34,6 millions d'heures à jouer à Microsoft Freecell pour seulement 402000 heures sur Doom ou 373000 heures sur Myst, soit cent fois plus de temps ! L'étude porte en fait sur la comparaison entre des produits simples (Microsoft Solitaire, Microsoft Hearts Network, Freecell, etc.) et des titres commerciaux (comme Mechwarrior 2, Myst, Fury 3 et Doom), grâce à des compteurs montés sur les PC Bon, il faut avouer qu'ils n'ont pas pris les jeux les plus récents pour leur étude ! En plus, le degré de *rejouabilité* des vrais jeux est quasiment nul, et la cible n'est pas du tout la même Un joueur qui passe ses nuits (ou plutôt ses heures de bureau) à jouer à Freecell ou au Solitaire, ne risque pas *a priori* d'apprécier un jeu comme Mechwarrior 2 ■

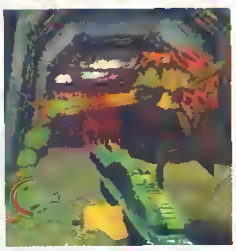
Arcade mania



Intel, *le fabricant de processeurs Pentium et Pentium II, vient de confirmer son entrée massive sur le marché des bornes d'arcade, via son* **Dpen Arcade Architecture**

Ce système a base de Pentium II, facilement évolutif, permet d'offrir sur une même borne toute une panoplie de jeux « PC améliorés » On retrouvera ainsi Ulim@te Race Arcade (Kalisto), Plane Crazy (Europress voir les photos), mais aussi Kick-it, un jeu de foot et Quake (qu'on ne présente plus). On devrait aussi très vite découvrir Barrage, le bébé d'un nouveau label, fondé l'an dernier par quatre ex-employés de Xatrix (Cyberia 1 et 2). Avec ce premier titre, qui sera aussi 3Dfx, ils ont repris le concept d'un shoot en 3D, avec comme première originalité le véhicule, une sorte d'hélicoptère futuriste qui peut aussi évoluer sous l'eau ! ■

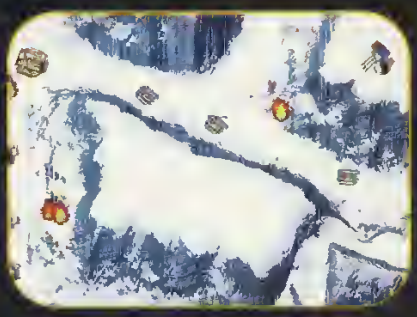
PSYGNOSIS, ADEPTE DU LIBRE ÉCHANGISME

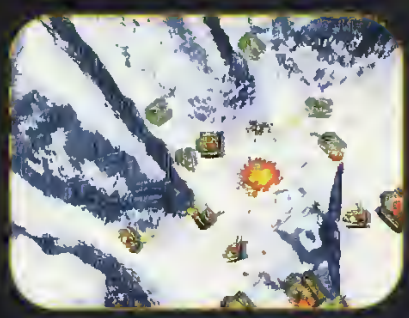
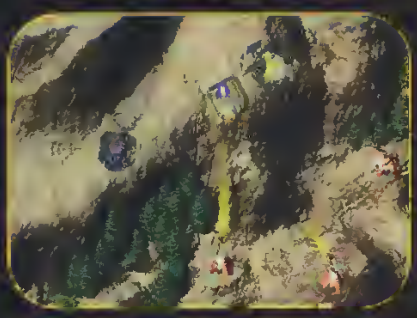
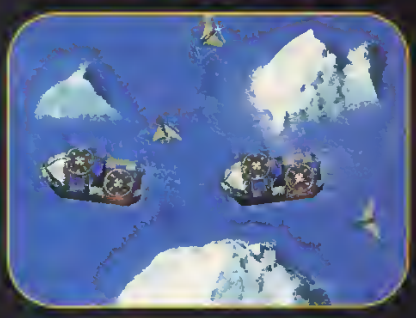


Les échanges de bons procédés ludiques se poursuivent entre la PlayStation et le PC. Après les conversions de Doom, Duke Nukem 3D et prochainement Quake sur la console Sony, c'est au tour de Psygnosis **d'adapter** Tenka **sur PC. Disponible depuis six mois sur PlayStation, ce doom-like monojoueur à l'ambiance glauque et aux monstres originaux (dont certains peuvent être démembrés comme le chevalier noir dans** *Sacré Graal* **!), risque de souffrir de la concurrence PC. Rappelons que Quake 2 est censé sortir en décembre... Et j'insiste sur le « censé » !** ■

TOTAL ANNIHILATION

LE PREMIER JEU DE STRATÉGIE EN VRAIE 3D TEMPS RÉEL



- 150 UNITÉS DIFFÉRENTES
- 50 MISSIONS SUR TERRE/AIR/MER
- DES ARMES SECRÈTES
- JUSQU'À 10 JOUEURS EN RÉSEAU
- UN ARSENAL TECHNOLOGIQUE INCOMPARABLE

UNE STRATÉGIE SANS LIMITE !

GEN 4 : 6 étoiles HIT
"Une nouvelle référence."

JOYSTICK : 90 % MEGASTAR
"Un petit chef-d'œuvre de technique"

PC FUN : 19/20
"Beau, gigantesque, intelligent !"

PC TEAM : 94 %
"Totalement bon."

PC JEUX : 95 %
"Du grand Art !"

© Interactive Software et Cavedog sont des marques déposées. Toutes les autres marques, noms, logos et copyrights appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

CAVEDOG ENTERTAINMENT

PC CD

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne CT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

http://www.gtinteractive.com

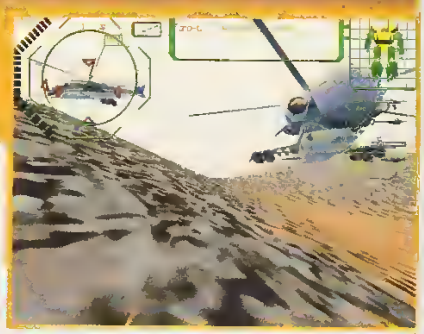
L'étrange Rock de Mr Jack

*Difficile de dissocier la simulation de golf du nom de Jack Nicklaus. Le monsieur en est effectivement à son cinquième jeu. Je ne sais s'il participe réellement à leur développement ou s'il se contente de palper, mais il peut désormais s'interroger sur l'origine de sa notoriété : ses années en tant que champion de golf ou les adaptations micro d'***Accolade** *? **Jack Nicklaus 5** présentera en décembre ses cinq nouveaux parcours, situés au milieu des volcans hawaïens, des champs de cannabis colombiens, en Irlande, dans le Nevada ou encore dans l'imaginaire des designers de parcours ! Pour ce qui est du système de jeu vous avez désormais le choix entre des baromètres, deux ou trois clics ainsi qu'un dérivé du MouseSwing de Maxis, baptisé SwingTech Mouse Meter !*

LARA FAIT DE LA BD

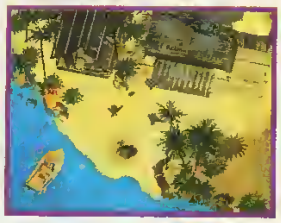
Top Cow Productions s'apprête à faire de l'héroïne de Tomb Raider, **l'égérie de sa prochaine BD. Normal, me direz-vous, lorsque l'on sait qu'il existe déjà un partenariat entre Eidos et cette société, à l'origine des personnages de Fighting Force. Le dessinateur vedette du personnage de *Witchblade* (Michael Turner) nous proposera un duo de choc Lara/Witchblade, en même temps que la sortie de Tomb Raider 2 ! À quand le film ?**

Activision sur le sentier de la Gear

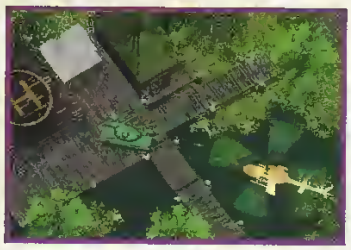


Après avoir perdu la licence Mechwarrior, **Activision** a dû se rabattre sur celle d'**Heavy Gear** (détenue par Dream Pod 9, Cf : **www.dp9.com**). Mettant aussi en scène des soldats costumés en robots géants, ce jeu de rôle fut développé à partir du moteur de Mechwarrior 2. Il supporte désormais la 3Dfx en mode Natif et bénéficie d'animations extrêmement travaillées, donnant aux robots géants la souplesse d'une danseuse étoile (le premier métier d'Éric). Les Gears peuvent ainsi s'accroupir ou éviter des projectiles en tirant parti des éléments de décor. Très tactique, ce jeu d'action permet au joueur d'utiliser la configuration du terrain à des fins de camouflage. Il peut également se faire accompagner d'unités, aériennes ou terrestres, et avoir recours à l'artillerie. Un autre élément tactique est induit par le vaste panel d'armes (une quarantaine) et de munitions mis à la disposition du joueur. Un type de munitions permet par exemple de saturer l'armure des robots ennemis et un autre de la transpercer.

3DO se fâche !



*Fière du succès de la série des Heroes of Might and Magic (dont les deux premiers épisodes se seraient vendus à plus de 500000 exemplaires) et des 11 millions de dollars engrangés lors de la vente de la technologie M2 à Matsushita, la compagnie **3DO** s'est promise de ne pas jouer les seconds rôles en 1998. Ils viennent ainsi d'annoncer le développement de **Heroes of Might and Magic III** et la refonte d'Army Men (Cf. reportage N°97). Jugé ennuyeux, ce jeu de stratégie en temps réel vient d'être confié à Richard Hick, un ancien chef de projet Electronic Arts. Quant à l'équipe jusqu'à maintenant responsable de son développement, elle fut tout simplement renvoyée ! Le jeu est désormais annoncé pour mars 98*



Palme d'or
pour la bureautique avancée

La nouvelle carte graphique *Mystique® 220 Business* constitue la solution complète idéale pour accélérer et optimiser l'affichage des applications de bureautique avancée des entreprises. Grâce à son puissant RAMDAC de 220 MHz et à sa mémoire SGRAM, elle offre les plus hautes performances Windows et présente des taux de rafraîchissement exceptionnels pour un affichage ultra performant. Matrox Mystique 220 Business intègre des composants à la pointe de la technologie pour des applications 2D, 3D et vidéo époustouflantes sous Windows 95 et Windows NT. Et surtout, Matrox garantit la pérennité de votre investissement en vous proposant une solution évolutive et polyvalente : la carte Mystique 220 Business peut recevoir les extensions vidéo Matrox Rainbow Runner pour le montage vidéo, la visioconférence et la formation assistée par ordinateur ou des extensions de mémoire pour accroître vos performances au fur et à mesure de vos besoins!

Fort de plus de 20 années d'expérience et de 250 prix internationaux, Matrox vous fournit des produits fiables et performants. Faites le choix de l'excellence, faites le choix Matrox.

Matrox Mystique® 220 Business

- Idéale pour la bureautique avancée en entreprise.
- Accélération fulgurante des applications 2D sous Windows, des graphiques 3D et des vidéos plein écran.
- Mémoire SGRAM disponible de 2 Mo ou 4 Mo de base, extensible à [illegible] Mo.
- [illegible] logiciels inclus gratuitement.
- Existe aussi en pack [illegible]

990 FHT (4 Mo)

Matrox Rainbow Runner Studio

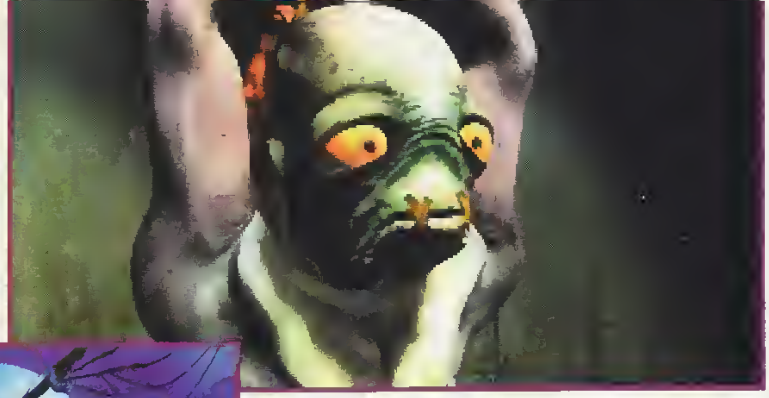
- Idéale pour le montage vidéo, la visioconférence, la sortie PC/TV, l'acquisition d'images fixes, la création de documents illustrés et la lecture vidéo MPEG fluide en plein écran.
- [illegible] logiciels inclus gratuitement
- Carte fille pour cartes graphiques Matrox. Existe en 2 versions : une version pour gamme Mystique, une version pour Millennium II ([illegible]). Attention ces 2 versions ne sont pas interchangeables.

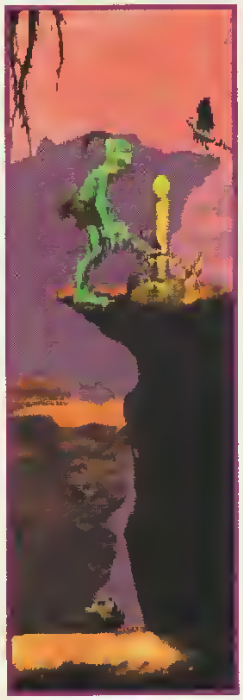
1.450 FHT (version Mystique) **1.650 FHT** (version Millennium II)

matrox

http://www.matrox.com/mga

Matrox France SARL [illegible] Tél : [illegible] Fax : [illegible] MATROX [illegible]





Sur un concept éculé, Oddworld Inhabitants a construit l'un des jeux les plus attachants depuis Another World et Prince of Persia ! Un titre qui, sous ses dehors de « déjà vu », renferme quelques-unes des idées les plus novatrices de ces dernières années.

Malédiction ! Il nous faudra attendre mi-décembre pour pouvoir enfin jouer à l'Odyssée d'Abe sur nos bécanes ! Argh, j'enrage ! Ce jeu d'aventure/action s'avère en effet être l'un des titres les plus surprenants de cette fin d'année. Il met en scène un petit extraterrestre verdâtre à la démarche simiesque et aux lèvres cousues (c'est horrible !) essayant de délivrer 99 de ses frères esclaves. On craignait le pire de cette adaptation console. Les graphismes allaient-ils être en VGA ? La maniabilité tronquée ? Les couleurs pâlottes ? Et bien non. Doté de graphismes SVGA 65 000 couleurs, entrecoupés de séquences cinématiques parfaitement intégrées au jeu, l'Odyssée d'Abe réussit à créer l'événement attendu avec... Heart of Darkness (vous savez le fameux jeu d'Éric Chahi qui devait sortir il y a bien longtemps) ! Visuellement accrocheur (les séquences en ombres chinoises sont sublimes !), ce jeu parvient à donner corps à un univers peuplé de créatures aussi délirantes qu'intelligentes. Abe peut d'ailleurs communiquer avec la plupart d'entre elles. Il peut également extérioriser ses émotions à l'aide de diverses onomatopées (ou bruits... organiques). Mais son grand truc à Abe, c'est le karaoké. Dès qu'une occasion se présente, il chante. Que ce soit pour ouvrir des portes dimensionnelles, pour obtenir des indices auprès de lucioles, ou encore pour prendre possession de certains gardes. Dans le corps d'un garde, il pourra bien sûr utiliser son arme mais également discuter avec d'autres gardes et même siffler l'un des molosses aux ordres des geôliers ! La richesse de ce jeu en laissera plus d'un pantois. L'Odyssée d'Abe est doté d'une excellente durée de vie, bourré de passages secrets, d'astuces et de pièges issus de l'esprit pervers de concepteurs visiblement inspirés.

Thierry Falcoz

L'Iliade extraterrestre

Oddworld : l'Odyssée d'Abe

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Oddworld Inhabitants / GT Interactive / Sortie : mi-décembre

fin fin

sur Téo, la Planète Magique™

Découvre ton premier ami virtuel !

Explore avec lui le monde merveilleux de Téo, peuplé de créatures fascinantes.
Ton objectif : devenir son ami !
Né de la technologie "A-Life", ou Intelligence Artificielle, Fin Fin est un animal virtuel autonome.
Pour l'apprivoiser, sois patient et gentil avec lui, à son tour il voudra te connaître.
Ton nouveau compagnon n'a pas fini de t'étonner !

Pour tout renseignements,
04 94 14 18 11

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE :
• PENTIUM® min. 75 Mhz • Microsoft Windows® 95 • Mémoire vive (RAM) de 16 Mo
• Espace mémoire libre sur disque dur de 5 Mo • Lecteur de CD-ROM double vitesse
• Carte son 16 bits full duplex compatible SoundBlaster
• Souris • Clavier • Carte vidéo de 640 x 480 en mode couleurs 16 bits.

FUJITSU

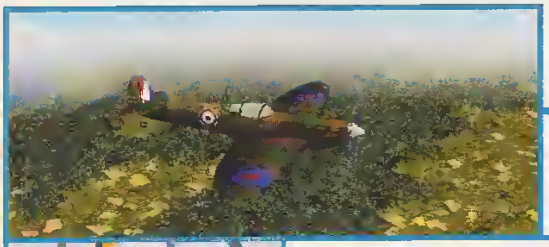
BRÈVES

• Il semblerait que **Posfal** se vende très bien aux États-Unis, en partie grâce à une couverture presse très importante. Du magazine spécialisé au *Washington Post*, tout le monde en a parlé ! Qui a dit que la provoc ne faisait pas recette ?

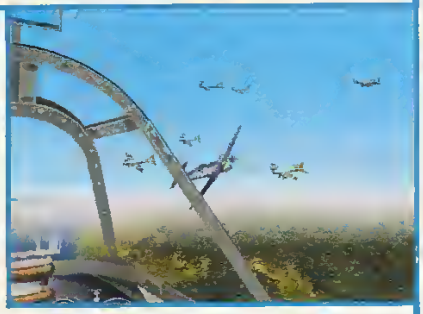
• **Derek Smart** poursuit sa croisade en solitaire en sortant un nouveau patch pour **Battlecruiser 3000 A.D**. Quelle version ? 1.17A. Vivement la B.

• Pour ceux qui n'auraient plus une tune et désireraient malgré tout participer à l'événement **Blade Runner**, sachez que son thème de bureau est disponible depuis fin octobre sur le site **www.westwood.com/newindex.html**

• C'est désormais confirmé, **Nascar Racing 3** est en cours de développement chez **Papyrus**. Pas de réaction ? Allez, il y aura bien quelqu'un pour émettre un « oh ! » de surprise ? Non ? Même si je vous dis qu'il sera jouable via Internet et disposera de modèles physiques troisième génération ? Z'êtes tous des chiens. Tiens, pour la peine les brèves c'est fini pour cette page ! ●



L'envol du hibou



Vous vous souvenez du Wings de CinemaWare, sorti sur Amiga peu après la disparition du dernier ptéranodon ? Moi, je m'en souviens. Et pas qu'un peu, c'était mon simulateur de vol favori (n'en déplaise à Fred). **Wings of Destiny** de **Psygnosis** l'a rappelé à mon bon souvenir. Tout comme le hit CinemaWare, ce simulateur de vol de la Seconde Guerre mondiale comprend de nombreuses missions (70 en solo) et un background très développé. Celui-ci ne s'articule plus autour d'un journal intime, mais d'un comic book (servant d'interface) dont l'histoire s'écrit au fur et à mesure de vos péripéties. Quatre avions peuvent être pilotés : le P51 Mustang, le Me-262 Schwalbe, le Messerschmitt BF-109 et le Spitfire. Les missions sont historiques et les campagnes profitent de cadres variés (France, Sicile, Malte, Angleterre, etc.). Accélérée 3D, cette simulation supportera les joysticks Force Feedback. Psygnosis nous promet enfin des modèles de vol réalistes (il s'agit d'une simulation, et non d'un jeu d'arcade) ainsi qu'une sortie durant le premier quart 98. ■

Du rab de mutants

L'univers de Marvel Comics allié au moteur graphique de Quake, ça nous donne : **X-Men : The Ravages of Apocalypse**. *Développé par* **Zero Gravity**, *cet add-on nécessite la mouture originale du jeu* **ID Software**. *Les mutants de Quake laissent la place à ceux des comic books : le Fauve, Gambit, Archangel, Tornade, Cyclope, Iceberg, Phœnix, Serval, Magneto, etc. Afin de contrecarrer les plans d'Apocalypse, ayant cloné les X-Men pour lever sa propre armée, Magneto vous a créé VOUS... L'option multijoueur reste sans doute l'atout n°1 de cet add-on. Vous pouvez y incarner le personnage de votre choix. Ces derniers ayant toutes leurs armes sur eux, il ne vous reste plus qu'à trouver les munitions !* ■

SSI s'essaye à la 3D

Grand spécialiste des jeux de stratégie et autres wargames en 2D, **SSI** *s'apprête à mettre un pied dans la 3D. Un pied, au plutôt une chenille ! Puisqu'il s'agit du prochain volet de la série Panzer General. En gros (le jeu n'est prévu que pour le milieu de l'année prochaine), il s'agira d'une simulation de tank en 3D nécessitant le support d'une carte accélératrice 3D. Que vous soyez du côté allemand ou allié, votre position dans la hiérarchie militaire évoluera au fil des campagnes, vous donnant le contrôle d'un nombre toujours croissant de tanks. Multijoueur,* **Panzer Commander** *proposera des terrains d'action fleurant bon l'exotisme de carte postale tels le désert nord-africain et les steppes russes* ■

Epic Megagames a **mis en place le site officiel consacré à** Unreal **début novembre** (www.unreal.com)**, de façon à ce que son lancement coïncide avec Halloween. Ce dernier contient des informations diverses sur le très prometteur quake-like de GT Interactive. On apprend ainsi que les niveaux comprendront une prison flottante, des mines de Tarydium, une crypte servant de lieu de reproduction au peuple Nali, des ruines, une cité céleste et divers engins spatiaux (dont le vaisseau-mère Skaarj).** ■

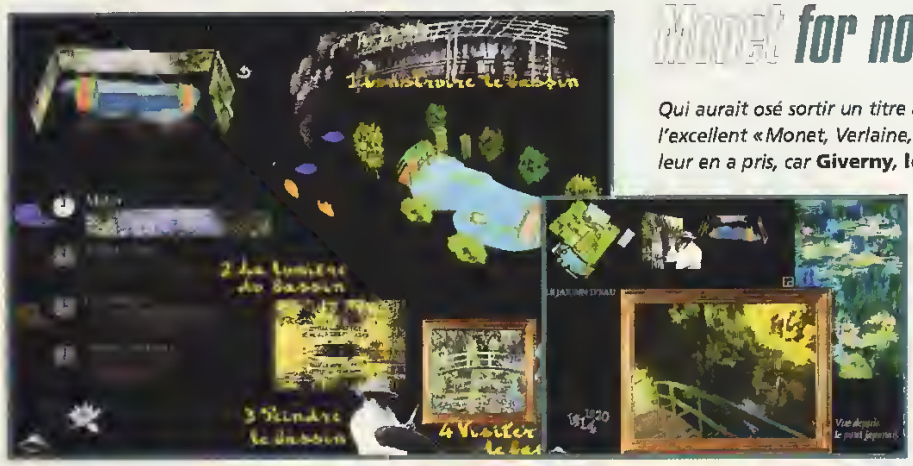
ACCOLADE

Attraction fatale

TEST DRIVE 4

SOLIDES D'HIER ET DE DEMAIN

Accolade, Inc. Tous droits réservés. Test Drive 4 et Accolade sont des marques commerciales d'Accolade, Inc. 3Dfx est une marque de 3Dfx Inc. Windows est une des marques commerciales ou marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. PlayStation et sont des marques de Sony Entertainment Inc. Tous droits réservés.



Monet for nothing

Qui aurait osé sortir un titre autour du célèbre impressionniste après l'excellent «Monet, Verlaine, Debussy» ? Personne, sauf **Ubi Soft** *! Bien mal leur en a pris, car* **Giverny, le jardin virtuel de Monet** *est une sombre daube. Ben oui, mettre en relation des tableaux avec les lieux qui les ont inspirés, l'idée était déjà un peu courte, mais quand la réalisation est à frémir d'horreur... Il n'y a plus rien à sauver ! Reproductions trop réduites, présentation et interface aux limites de l'amateurisme, accès CD-ROM permanents... on a connu Ubi Soft plus avisé ! Non, à choisir, allez plutôt faire une vraie balade à Giverny (dans l'Eure), cela ne vaut pas un bon cinoche mais ça fera plaisir au chien.*

Maya la belle

Dans la série des jeux qui ne sortiront peut-être jamais en France, on trouve **Septerra Core**. Si encore il s'agissait d'un jeu de foot... Mais non ! C'est un jeu de rôle ! Face à l'actuelle pénurie en la matière, le fait qu'un titre aussi prometteur n'ait toujours pas trouvé de distributeur est aussi frustrant qu'aberrant. Développé par **Valkyrie Studios** (ex-Rabid Entertainment), Septerra Core a pour personnage principal Maya. Celle-ci peut se faire accompagner par huit autres personnages, apparaissant et disparaissant au gré de l'intrigue futuriste. Original, le système de magie s'articule autour de 124 cartes pouvant être combinées de différentes façons. Les décors comme les personnages sont modélisés en 65000 couleurs et le style graphique assez proche des jeux de rôle Square Soft (Final Fantasy). Allez Messieurs les distributeurs, un bon geste ! Pensez à Noël, à vos petits enfants, à la dinde aux marrons, aux cadeaux emballés sous le sapin... et aux amateurs de JDR, mendiant de quoi tenir le coup jusqu'au nouvel An !

X-COM VS TIE FIGHTER

X-Com : Interceptor **sera le quatrième épisode de la série de jeux de stratégie** Microprose. **Les éléments stratégiques (gestion des unités, upgrades) se mêlent désormais à une partie action en 3D temps réel. Vous y piloterez un chasseur X-Com et tenterez d'ajouter quelques carcasses de vaisseaux aliens dans un espace déjà pollué par les Wing Commander et autres X-Wing vs TIE Fighter. X-Com Interceptor comprendra aussi une option multijoueur.**

DEMONstration

DemonStar *est une petite merveille. Un shoot 2D sans aucune originalité, fenêtré, non accéléré 3D, auquel il est impossible de jouer via le Net Et pourtant... Développé par les auteurs de Raptor, ce shoot ultraclassique a pour lui une jouabilité infaillible, digne des plus grands classiques du genre. Jouable à deux sur le même écran, le deuxième joueur pouvant rentrer à tout moment dans la partie, DemonStar propose des armes évolutives, des bombes dévastatrices en quantité limitée et une tonne de bonus. Édité par* **Ionos**, *il ne possede toujours pas de distributeur en France. Mais si vous désirez vous rendre compte par vous-même de la qualité de ce jeu, jetez un coup d'œil à la version shareware disponible sur le CD !*

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO NEUF & OCCASION EN FRANCE !

DIMANCH
7, 14 &
DECEMB

RIVEN 319F
HERCULE 319F
RED BARON II 319F
F1 RACING SIM. 369F
BLADE RUNNER 339F
SCREAMER RALLY 219F
I-WAR 339F
JEDI KNIGHT 349F
TOMB RAIDER II 329F
G-POLICE HIT
OVERBOARD NEW
DARK EARTH 319F
JOINT STRIKE FIGHTER 339F
AGE OF EMPIRE 339F
STARCRAFT 349F
TOTAL ANNIHILATION 319F
HELLFIRE 119F
MEN IN BLACK 299F
SUBCULTURE 319F

NOUS RACHETONS AU MEILLEUR PRIX VOS JEUX VIDEO, PAIEMENT CASH OU ECHANGE!*
*VOIR CONDITIONS EN MAGASIN

GRAVEUR 2X / LECTEUR 8X SONY
2260F

GRAPHICS LABS EXTREME
Carte 3D
860F

MATROX M3D
Carte 3D
860F

DEMONSTRATION PERMANENTE AU SHOW ROOM DU SCORE-GAMES ST LAZARE
AU 6 RUE D'AMSTERDAM PARIS 9ÈME

TAM-TAM D'OCCASION
ENTIEREMENT REMIS A NEUF

399F
GARANTIE 6 MOIS
EXISTE EN 4 COLORIS

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au metro St Lazare)
Tel 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fosses St Bernard
75005 PARIS
(M° Jussieu)
Tél 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 baulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(M° V Hugo)
Tel 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tel 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Niv 34
77500 CHELLES
Tel 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv 2
Tel 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av du General Leclerc Niv 10
92100 BOULOGNE
M° Billancourt
Tél 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc
Nationale 20
92160 ANTONY
(RER B)
Tél . 01 46 665 666

AULNAY (93)
C cial Parinor - Niv 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av Jean Lolive Niv 3
93500 PANTIN
Tel 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C cial St Denis Basilique
6 pas des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tel 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r du G Leclerc
94000 CRETEI
(r pietonne, Creteil V
Tel 01 49 81 9

KREMLIN BICETRE
30 bis av de Fontain
94270 KREMLIN BI
Tel 01 43 901

FONTENAY SOUS BO
C cial Val de Font
94120 FONTENAY SO
(A côté de Toys r
Tél 01 48 76 6

CERGY PONTOISE
C cial Cergy 3 Fon
(face a la "tête dans les
95000 CERG
Tél 01 34 24 9

TOULOUSE (3
14 rue Temponi
31000 TOULOU
(Angle r St Ran
Tél 05 61 216

COMPIEGNE (6
37 cours Guyne
60200 COMPIE
Tél 03 44 20 5

AMIENS (80)
19 rue des Jaco
(Galerie des Jacob
80000 AMIEN
Tél 03 22 97 8

POITIERS (86
12 rue Gaston H
86000 POITIE
Tél 05 49 50 5

LILLE (59)
52 Rue Esquerm
(la Tête dans les Nu
59000 LILLE
Tél 03 20 519

ORGEVAL (78
C cial Art de Vivre
(face 'Le Carrefi
78630 ORGEV
Tél 01 39 08 1

CORBEIL (91
C cial VILLAB
(face au Mc Don
91813 VILLAB
Tél 01 60 86 2

LE MANS (72
44, 48 av du Gen De
72000 LE MAN
Tél 02 43 23 4

CHENNEVIERES
C cial PINCE VE
Nationale 4
94490 ORMESS
Tél 01 45 939

3615 SCORE GAMES

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

2.23F mn

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

OU PAR TEL: **08 36 685 685**

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30)

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

GEN 4 1

Nom Prénom
Adresse Ville
Code Postal Date de Naissance / / Code client
N° de tél

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOI 48H (1 à 6 jeux 29F pour métropole uniquement) OU CONSOLE 60F				F
FRAIS DE PORT EN ENVOI 24H (1 à 6 jeux 49F pour metropole uniquement) OU CONSOLE 80F				F
TOTAL A PAYER				

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France metropolitaine

☐ Cheque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire
Expire le /
Signature

LIVRAISON 24H CHRONO

Bouillon de culture

Croisades

Conspiration au Royaume d'Orient

Un peu de culture n'a jamais fait de mal à personne et la société Index + l'a bien compris ! C'est d'ailleurs à cette dernière que nous devons des titres aussi illustres que Le Louvre ou encore Moi, Paul Cézanne. Leur dernier produit (totalement en français évidemment) aborde la période des Croisades sous la forme d'un jeu qui va vous faire évoluer dans cinq mondes médiévaux d'Occident et d'Orient. Vous allez devoir résoudre des énigmes (construire une chapelle, saper un donjon, etc.) en explorant les différents tableaux de jeux. Ces derniers constituent de fidèles représentations d'époque où s'activent différents protagonistes. Par exemple, lorsque débute le siège d'un château, des hommes coupent du bois, préparent le trébuchet ou établissent un plan de bataille avec le roi. Vous devrez parler avec certains d'entre eux afin de recueillir des indices mais également ramasser des objets nécessaires à la résolution des énigmes. Ces écrans de jeu (87 au total) sont donc très vivants, très réalistes et vraiment superbes graphiquement (basés sur des tableaux et gravures d'époque).

Encyclopédie médiévale

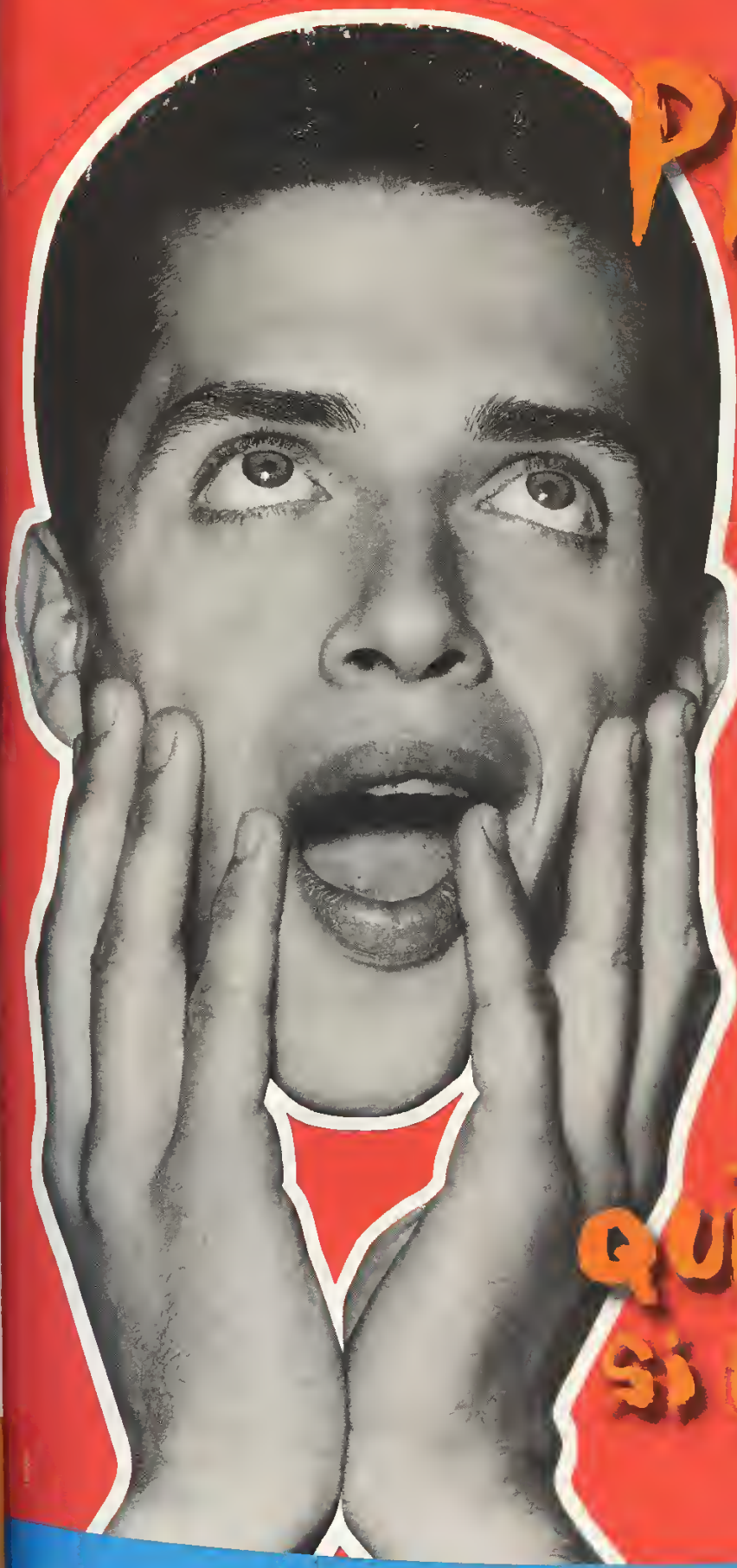
Mais pour venir à bout des épreuves, vous devrez également acquérir une solide connaissance historique et ce, grâce à l'impressionnante base de données qui couvre de nombreux sujets (le monde méditerranéen, l'architecture médiévale, l'art de la guerre, les sciences, etc.). Vous passerez d'un article à un autre grâce à des liens hypertextes et vous pourrez examiner des iconographies de plus près en effectuant des zooms. Évidemment, tout ce qui compose les trois CD-ROM (tableaux de jeux, informations de l'encyclopédie, etc.) s'appuie sur des faits rigoureusement authentiques. Bref, tout au niveau de la réalisation est vraiment parfait. Pour peu que vous soyez un minimum intéressé par cette période de l'histoire, vous serez comblé d'apprendre la signification de termes précis ou de découvrir des techniques de guerre. Passionnant, (très) instructif et divertissant à la fois, ce produit vous fera découvrir une période passionnante par un biais ludique léger mais très bien ficelé... ■

Sébastien Tasserie

La société Index +, spécialisée dans l'édition de produits multimédia, nous livre un jeu d'initiation à l'histoire. Et même si vous n'êtes pas adepte de la formulation «apprendre en s'amusant», ce produit ne devrait avoir aucun mal à vous séduire !

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Index + / France Telecom Multimedia / Sortie : disponible / env. 370 F

Philishave



le rasoir qui vous rend si très beau

Faisons toujours mieux.

PHILIPS

http://www.philips.com

• Pour accompagner la sortie de **The Tour**, un jeu d'aventure musical (?) prévu pour mars 98, **BMG Interactive** ressortira dans un nouveau packaging et à un petit prix : Quest for Fame, un autre jeu musical. The Tour vous permettra de jouer les stars du rock auprès des plus grands : Jimmy Hendrix, Stevie Ray Vaughan, The Who, etc.

• **QEMM 97** (Quaterdeck) est disponible depuis peu aux environs de 650 F. C'est cher payé, mais que ne ferait-on pas pour accélérer Windows 95 !

• Le **Domination Pack** d'Alerte Rouge est disponible depuis début novembre aux États-Unis Celui-ci comprend le jeu original, ses deux extensions : Operation Taiga et M A D. ainsi qu'un CD audio Aucune sortie française n'est pour l'instant planifiée (ça ne saurait tarder, je vous rassure)

• **Z-axis**, tel est le nom du premier jeu de foot **BMG Interactive** Développé par les auteurs de Madden, ce titre est prévu pour mars 98

• **Apache Longbow** (celui de Digital Integration) sortira en novembre dans la collection classique **Ubi Soft** pour moins de 100 F ●

The show must go on

Reçu trop tard pour être testé dans ce numéro, **Queen : The Eye** *est un jeu d'aventure/action dans la lignée de Perfect Weapon et Time Commando. Vous dirigez Dubroc, un agent gouvernemental chargé de patrouiller sur le «Réseau» pour y effacer toutes traces culturelles. Vous suivez ainsi les ordres de The Eye, une entité informatique faisant office de gouvernement et bien décidé à priver la race humaine de son sacro-saint esprit créatif Bref vous étiez un traître, une petite raclure à la solde de Big Brother, jusqu'à ce que vous entendiez pour la première fois la musique de Queen La, c'est le déclic. Vous retournez votre veste et décidez de détruire The Eye et ses sbires motion capturés. Castagne et résolution d'énigmes avec Queen pour musique de fond, tel est le programme de Queen : The Eye.* ■

RECHERCHE CALIBREUR PROFESSIONNEL

Transecom, **qui distribue en France les joysticks Saitek, recherche actuellement un** technicien de produit **pour son département hardware. Vos attributions comprendront les tests et démos de produits, l'animation de la hot line, la recherche de marchés, le management de produits et le contact avec les éditeurs. Si vous connaissez les joysticks (programmables), parlez couramment anglais et avez entre 28 et 35 ans, envoyez un C.V. à : Valérie Thollon Transecom, PA Les Doucettes. 12, avenue des Morillons. 95140 Garges les Gonesse (et non, ce n'est pas une blague).** ■

Migration de simulateurs

Les amateurs de simulateur de vol auront décidément été gâtés ce mois-ci, je ne compte plus les titres passés en News dans ce numéro ! Sans parler du test de F-22 Air Dominance Fighter. Cette fois-ci il s'agit de **Fighter Squadron : Les démons hurlants au-dessus de l'Europe** *(traduction littérale !). Développé par les auteurs de A-10 Cuba et distribué par* **Activision**, *ce simulateur de la Seconde Guerre mondiale gère en software des effets tels que le Z-Buffering ou le Bi-Linear Filtering. Il sera également compatible avec la plupart des cartes accélératrices 3D. Côté jeu, on peut designer son propre avion, ses propres missions ou se contenter des 30 scénarios proposés. Les dégâts seront gérés au polygone près, assurant ainsi au jeu un réalisme optimal. Date de sortie : mars 98.* ■

La main au panier

Après Electronic Arts avec NBA 98, c'est au tour de **Sega** de s'essayer au basket. Prévu pour janvier, **NBA Action'98** aligne les 29 équipes officielles de la NBA. Cette simulation ne se contente pas d'utiliser les véritables noms des 340 (!) joueurs, elle respecte leur corpulence, leur maillot, leur look (cf Rodman), leurs statistiques (saison 96/97) et même leurs traits ! Les visages des joueurs ont en effet été digitalisés puis *mappés* sur les personnages. Il sera aussi possible de créer votre propre joueur et de réunir les plus grandes stars dans une même équipe Ces dernières sont toutes capables d'effectuer des passes aveugles, des «alley-oops», des smashs, etc , avec une grâce et un réalisme rendus possible par l'utilisation de la *motion capture* L'environnement 3D permet également de visualiser le terrain sous une vingtaine d'angles différents. Il est simplement regrettable que cette simulation, développée par **Visual Concepts**, ne gère pas les cartes 3D. ■

Docteur Jekyll

NOUVELLE PUISSANCE !
56000 Bit/s

Mister Hayes

SERIE LIMITEE EXCEPTIONNELLE 1290 F TTC* !

ACCURA 56K SPEAKERPHONE + ultimate Challenge

Envoyer, recevoir des fax, enregistrer vos propres messages vocaux

Minitel, Transfert de données en un clin d'œil
Voix-données simultanées

Fonction Mains Libres (microphone et haut-parleurs intégrés)
Répondeur-enregistreur interrogeable à distance

6 mois d'accès gratuits à l'Internet :
- votre adresse E-mail
- surfez sur le plus grand réseau de communication !
- dialoguez avec le monde entier !

5 jeux et divertissements en réseau :
- affrontez les meilleurs joueurs du monde !
- conduisez votre propre vaisseau spatial, dirigez une vraie bataille, pilotez un 4 x 4 géant !.

Logiciels WebTalk et InternetSuite2 :
- pour téléphoner partout grâce à l'Internet

Microsoft Windows 95

FranceNet

Disponible chez : BOULANGER, CORA, DIRECT PRICE, EXTRAPOLE, HCS MISCO, INMAC, PC HALLE, SCORE GAMES, SURCOUF...

* Prix moyen généralement constaté chez nos partenaires

Hayes

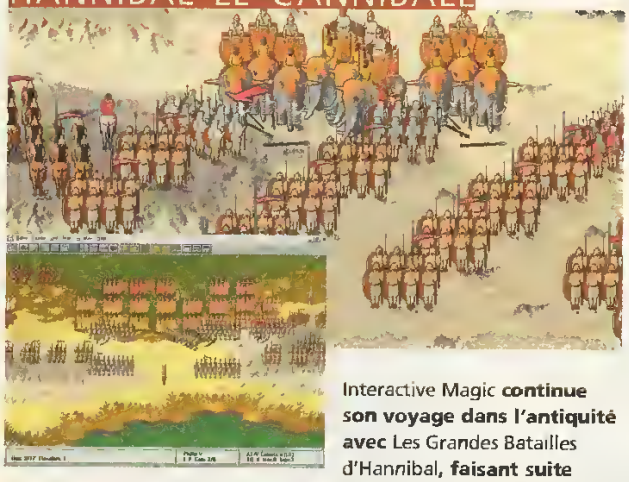
• « Vous avez vu, vous avez entendu, vous allez maintenant RESSENTIR la puissance de la Nintendo 64 ! » C'est sur cette phrase dithyrambique que le constructeur japonais annonce le **Kit Vibration** destiné aux manettes de sa console 64 bits. Aaah ces consoleux, qu'est ce qu'ils n'inventeraient pas pour se faire remarquer !

• Qui sait, si entre 7 et 12 ans j'avais pu prendre un peu d'avance sur mes cours d'anglais avec **Hello Kids** niveau 1 et 2, je serais peut être parfaitement bilingue à l'heure qu'il est ! Et tout ça pour environ 200 F (CD plus cahier pédagogique) !

• Pour moins de 200 F, **Micro Applications** sort **Mon Encyclopédie** dans sa version 98 et relookée. La première mouture s'était vendue à 75000 exemplaires !

• **Passeport pour Hollywood** est un véritable studio d'animation pour enfants de 6 à 12 ans. C'est édité par **Microfolies** aux environs de 250 F. ●

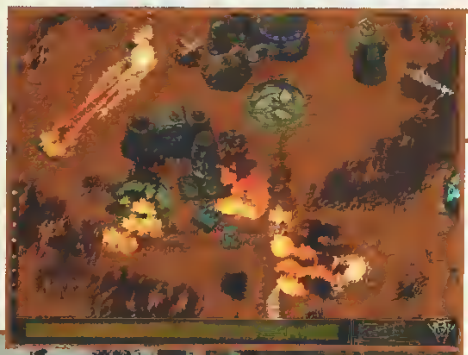
HANNIBAL LE CANNIBALE

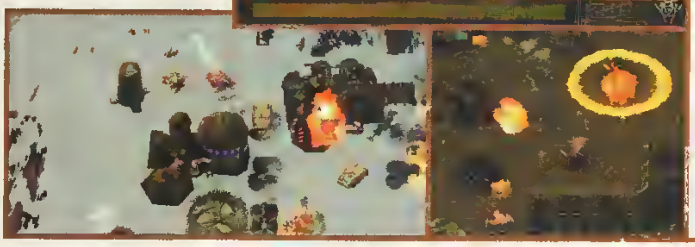


Interactive Magic **continue son voyage dans l'antiquité avec** Les Grandes Batailles d'Hannibal, **faisant suite aux non moins célèbres Grandes Batailles d'Alexandre. En gros on prend les mêmes et on recommence puisque on retrouve pour l'essentiel le moteur du premier jeu appliqué à notre montreur d'éléphant carthaginois. Récapitulons pour ceux qui auraient raté le premier épisode : le jeu reproduit 11 batailles parmi les plus célèbres du grand général, allant de l'Espagne aux portes de Rome.** ■

Street Fighters 2000

Initialement prévu en test dans ce numéro, **Streets of SimCity** *fait partie de la brochette de produits E.A. retardés (Wing Commander Prophecy, Test Drive 4, Fifa 98, Longbow 2, Populous 3, etc !). Comme SimCopter, ce jeu vous permet d'importer des villes créées sous SimCity 2000 et de vous y déplacer, non plus en hélicoptère, mais à bord d'une voiture. Entièrement en 3D, Streets of SimCity réunit 50 villes sur le CD et comprend une partie gestion très développée. Il est ainsi possible d'upgrader votre véhicule (cinq disponibles) et de l'équiper d'un arsenal digne de celui d'Interstate'76. Pour ce qui est de l'esprit, il semblerait que le jeu* **Maxis** *se rapproche davantage de Carmageddon (pour les courses) ou de Grand Theft Auto (pour les livraisons).* ■

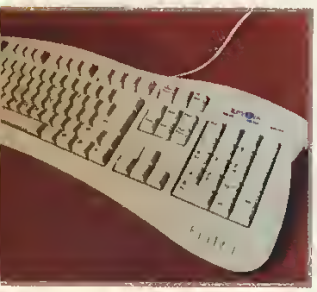




Terre nouvelle ?

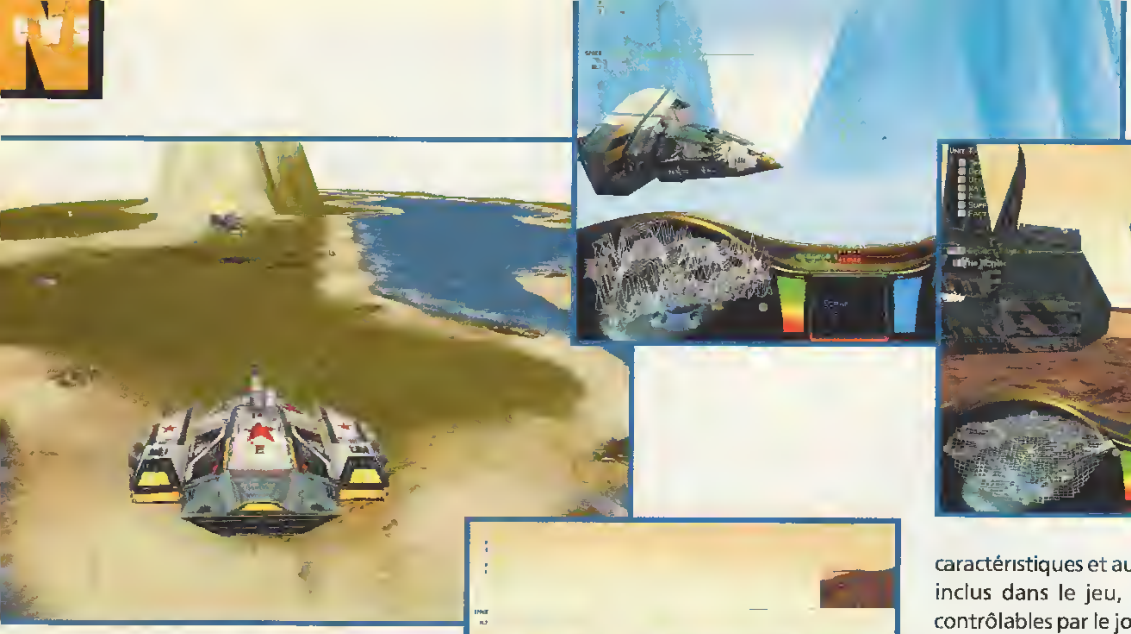
Aah un jeu de stratégie en temps réel, ça faisait longtemps ! Celui-ci propose des graphismes 65000 couleurs en 3D précalculé, plein de ch'tites unités sympathiques et une option multijoueur permettant de réunir six adversaires. Développé par **TopWare** et distribué par Ubi Soft, ce titre permet de jouer en 640x480 ou en 800x600. Graphiquement assez proche de KKND, **Earth 2140** possède une intrigue post-apocalyptique des plus classiques. Les méchants sont ici incarnés, non par de belliqueux extraterrestres mais par une non moins belliqueuse alliance russo-asiatique. Des cocos quoi. Heureusement les forces américano-européennes sont là pour museler les ambitions démesurées de la dynastie Khan ! Comme d'hab', vous pouvez choisir votre camp. Les forces cocos sont composées d'androïdes au look de Terminator et les forces alliées de fantassins déterminés. De nombreux véhicules sont également présents et les bâtiments, énormes, prennent une place assez considérable sur les petites maps du jeu. ■

Le premier clavier Space Invaders ?



Développé par une petite société française, **Keyline Tech**, *le* **Keyflip** *est un clavier apparemment classique. 105 touches, un design agréable, et deux petits excroissances sur les cotés... Deux petits excroissances ? Et oui, le Keyflip est le premier clavier/flipper, compatible avec les anciens comme les nouveaux flippers sans adjonction de drivers. Vous pourrez désormais «bourrer» votre clavier comme un véritable flipper et influer sur le trajectoire de la bille à grands coups de poignets ! Ce clavier est vendu moins de 300 F. avec Break'Time Newage (un casse-brique développé pour le Keyflip par un programmeur toulousain). Pour plus de renseignements vous pouvez consulter le site Internet suivant :* **http://www.keyflip.com/** ■

"Un grand jeu complet, universel et poilant. Seul c'est un excellent jeu d'arcade et de plate-formes à la sauce Micromachine. A plusieurs,(...) on passe carrément dans l'univers de Bomberman. Un nouveau genre est né"
Joystick : Megastar
"Enfin un titre qui ose monter à l'abordage des jeux d'arcade en imaginant l'univers sans doute le plus fun de cette fin d'année"
PC Jeux
"Et en plus, on peut jouer à 5 sur un même ordinateur ! Le vrai délire..."
PC Player
GAGNEZ
UN VOYAGE POUR 4 PERSONNES DANS LES CARAÏBES ET DES CENTAINES D'AUTRES CADEAUX EN TÉLÉPHONANT AU
08 36 68 99 20*
jeu gratuit sans obligation d'achat valable jusqu'au 31/01/98. Offre valable uniquement en France métropolitaine
* 2,23 frs TTC/mn
Encore Un Nouvel Ami Qui Veut Venir Jouer!
Overboard!
Un jeu rafraîchissant, pour les traversées en solitaire ou les équipages en folie (1 à 5 joueurs)
PlayStation
PSYGNOSIS
Computer Entertainment Inc.



Il nous a bien eus avec ses airs de sainte nitouche le Kennedy ! Et le «*petit pas pour l'homme, un grand pas pour l'humanité*» du père Armstrong s'était du pipo démago ! Les véritables raisons de la première incursion lunaire n'avaient rien de désintéressées. En pleine guerre froide, les scientifiques découvrirent un bio-métal d'origine extraterrestre propre à relancer l'effort de guerre. Il s'ensuivit alors une véritable course de part et d'autre du rideau de fer. Vous êtes l'une des rares personnalités dans le secret, le leader d'une organisation secrète chargée par le président des États-Unis *himself* de mettre la main sur le fameux métal et de juguler les velléités russes. Battlezone vous laisse bien sûr le choix de votre camp : russe ou américain.

Mêlant stratégie et action à la manière d'Uprising, ce titre aligne une trentaine de missions sur sept planètes différentes (pour plus de réalisme, les infographistes ont utilisé de véritables relevés topographiques effectués sur Mars !). Trente véhicules aux caractéristiques et au modèle physique uniques sont inclus dans le jeu, tous parfaitement animés et contrôlables par le joueur. Entièrement en 3D, ce jeu reprend le moteur graphique d'Interstate'76 et l'I.A. de Dark Reign. Rassurez-vous quant au moteur d'Interstate, ce dernier a été entièrement retravaillé et le jeu tourne correctement en software et en SVGA sur un P166. Andrew Goldman, le chef de projet, a maintenu que l'animation serait fluide en 640x480 sur un P133 et en 400x300 sur un P90 (cette dernière résolution étant surnommée la «Golden Resolution» chez Activision). Accéléré 3D, Battlezone sera Direct3D. Il supportera également la 3Dfx en mode Natif (glide), la gestion des cartes PowerVR en OpenGL étant envisagée. Les concepteurs ont énormément travaillé sur la partie multijoueur permettant à seize joueurs de s'affronter via le Net. Il sera même possible de s'allier en multijoueur pour affronter le véritable ennemi, révélé à la fin du jeu ! ■

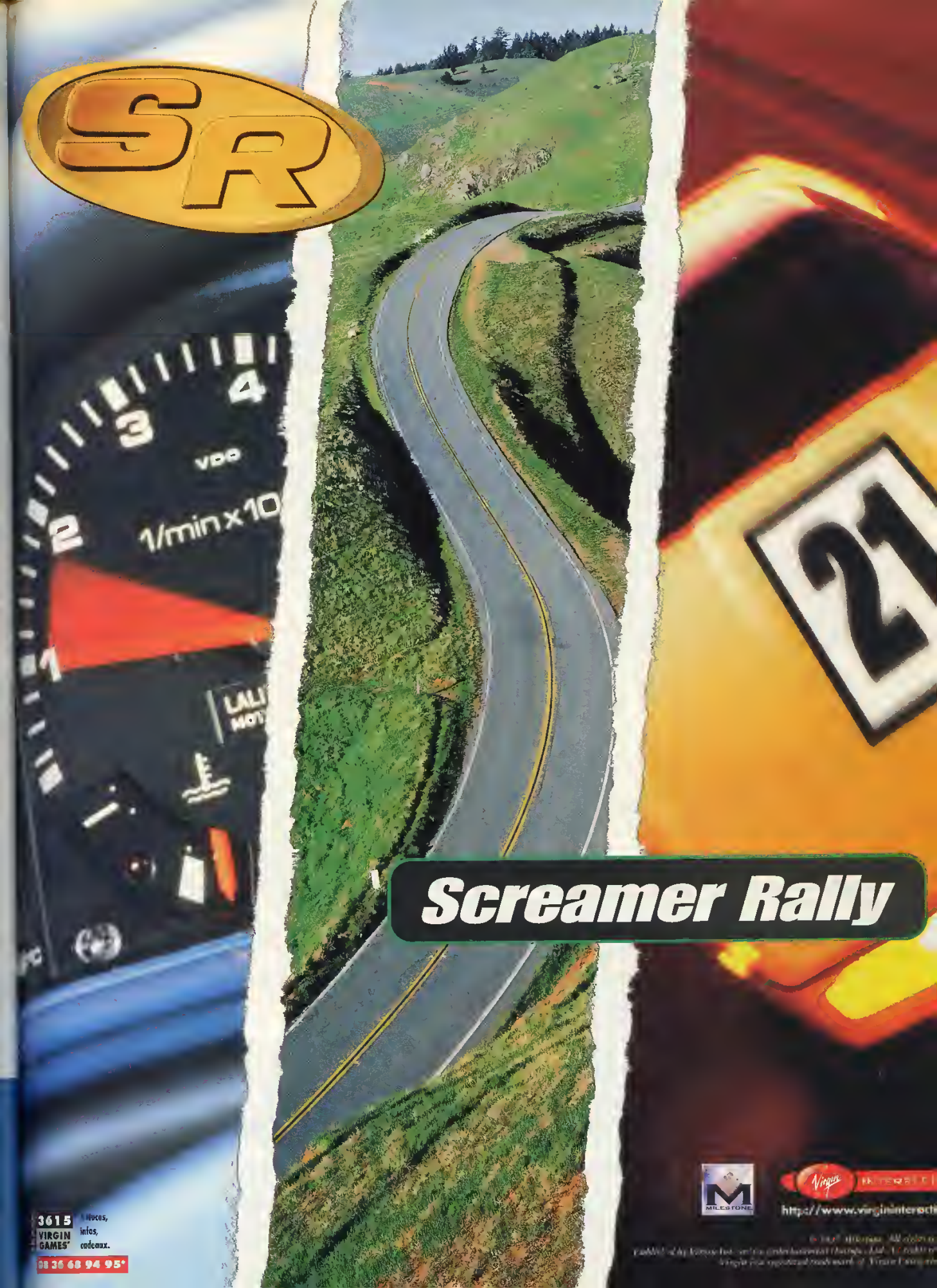
Thierry Falcoz

Inspiré du jeu Atari sorti en 1980, Battlezone se veut le premier véritable jeu d'action/stratégie en 3D. Multijoueur, doté d'un éditeur de scénarios simple d'utilisation, accéléré 3D, ce titre semble à la hauteur de ses prétentions.

L'ultime frontière

Battlezone

Format : CD-ROM / C / Editeur : Activision / Sortie : février 9


SR
VDO
1/min x10
21
Screamer Rally
MILESTONE
Virgin
3615
VIRGIN
GAMES*
astuces,
infos,
cadeaux.
08 36 68 94 95*
http://www.virgininteracti

Avec leur Sensible Soccer et ses dérivés, Sensible Software avait gagné le respect des amateurs de football sur ordinateur. Leur philosophie de la simulation de football se résumait en un seul terme : le gameplay. Les animations hypertorchées qui mettent les configurations à genoux et les multiples commandes de manipulation (une touche de passe, une touche de tir, et puis une de passe longue, d'accélération, d'aiguisement des crampons, de changement de joueur, etc.) sont bannies, sacrifiées à la facilité de jeu et d'ergonomie. La vue aérienne en 2D de Sensible Soccer permettait une excellente lisibilité, et une souplesse de jeu fort appréciable. Autant vous dire qu'on a eu un peu peur quand Sensible Software nous a annoncé Sensible Soccer 2000 en 3D. En 3D ? Mais personne n'a encore réussi à faire un jeu de foot fun, très lisible et facile d'utilisation avec les polygones. Sensible Software tomberait-il dans le piège du « plein les yeux, rien dans le pad ? » Heureusement -ouf- soulagement. Pour cette nouvelle mouture, la jouabilité restera apparemment la même que pour les précédents Sensible Soccer. La vue en jeu, idem. La 3D ne servira en fait qu'à autoriser les joueurs à exécuter nombre de mouvements grâce au procédé de motion capture (plus de 300 mouvements sont prévus), sans compter les replays et autres séquences de jeu. Sensible Soccer 2000, s'il reprend donc tout ce qui a fait la réussite de ses prédécesseurs, propose aussi un nouvel élément original : la simulation d'entraîneur. Pas de manager : d'ENTRAÎNEUR. Vous pourrez grâce à une interface aussi simple qu'efficace modifier les tactiques des équipes et de chaque joueur. Ce qui vous autorise à créer toutes les tactiques de jeu que votre cerveau étrange peut imaginer : mouvements, agressivité de jeu, différentes attitudes suivant les configurations d'action de jeu, etc. Une nouvelle profondeur de jeu que ne pourront qu'apprécier les amateurs de baballes en cuir poursuivies par 22 mecs hystériques. ■

David Choquet

Après un long silence, Sensible Software renoue avec ses premières amours : le football ! Oh ils ont bien tenté de s'essayer à d'autres genres avec Sensible Golf et Cannon Fodder, mais rien ne saurait les éloigner très longtemps des pelouses de pixels !

Fleur de crampon

Sensible Soccer 2000

Format : CD-ROM / CD / Éditeur : Sensible Software/GT Interactive / Sortie : début 2

en micro-informatique
certains produits
SONT un peu fades...

... chez Targa, c'est beaucoup PLUS RELEVÉ

Attention TARGA c'est très fort...
une fois que vous y aurez goûté, vous ne pourrez plus vous en passer !

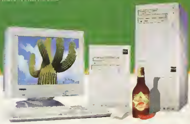
VOUS RECHERCHEZ UNE CONFIGURATION VRAIMENT RELEVÉE, FORTE EN TECHNOLOGIE ?

Processeur Intel Pentium® II 233 MHz

Boitier ATX • Chipset LX
2,5 Go EIDE Seagate • 32 Mo de Ram
CD 20X • Carte son • Haut-Parleurs

+ Moniteur 15 pouces TARGA
+ Maintenance sur site 1 an

11.111 FTTC
9.213,10 F ht[1]



Contactez-nous au **01 30 86 68 23** de 9h à 18h
pour connaître le revendeur TARGA le plus proche.

BTO BUILD-TO-ORDER

GARANTIE 1 AN

TARGA
Vous n'aviez jamais goûté à l'informatique...

TARGA est une marque déposée d'Actebis GmbH + Co. Le logo Intel Inside et Pentium® sont des marques déposées. MMX est une marque commerciale d'Intel Corporation.
BTO = Fabriqué à la demande.

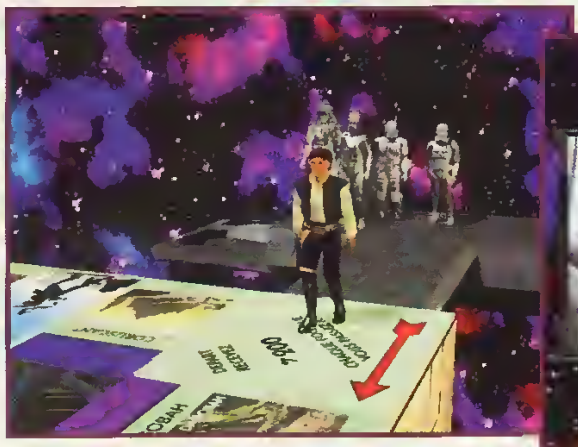
ACTEBIS

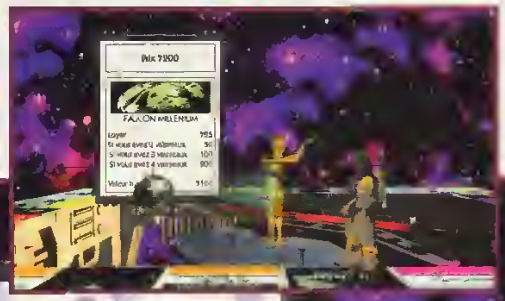
Monopoly Star Wars

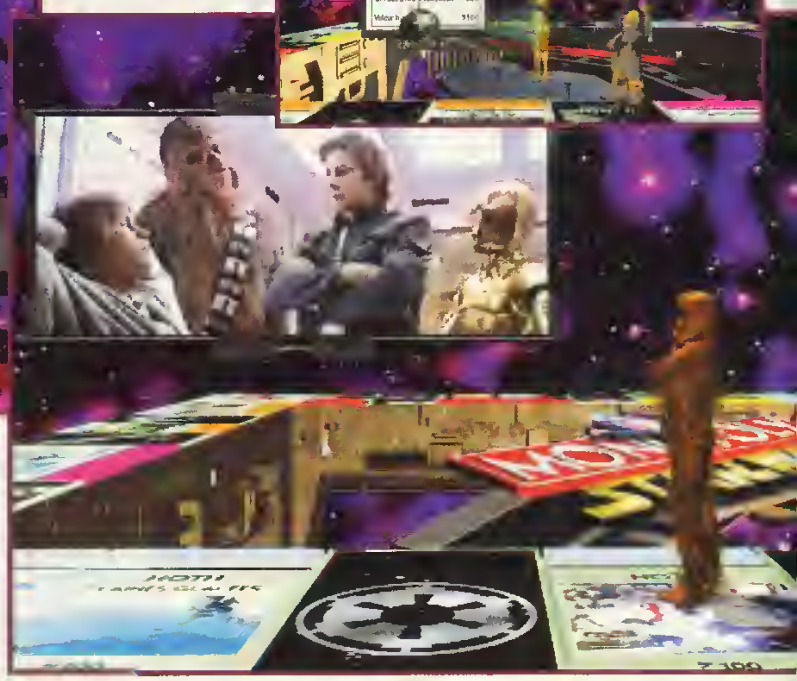
Format : CD-rom PC / Éditeur : Hasbro Interactive / Sortie : disponible

JR E-Wing en approche !

Si vous êtes las de toujours faire courir le même petit haut-de-forme sur le même plateau de jeu, vous pouvez désormais jouer au Monopoly dans l'univers de Star Wars. Les règles n'ont pas changé d'un Yoda, mais cela bouge nettement plus à l'écran !



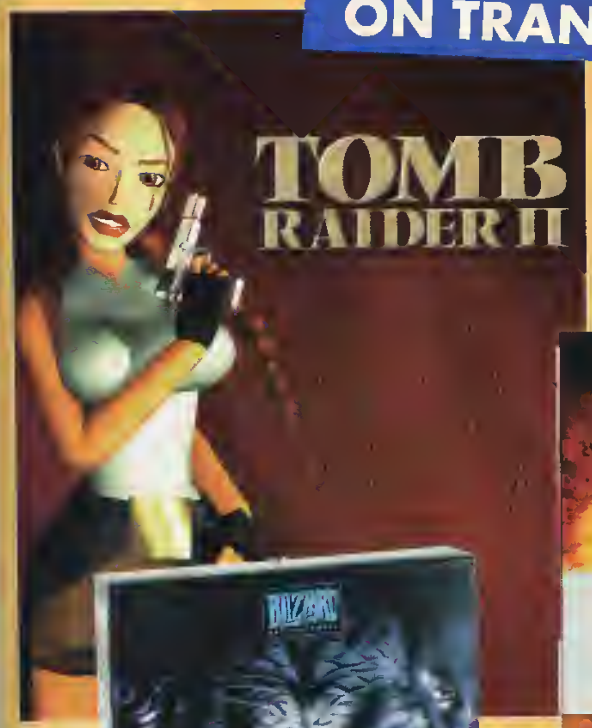




Transposer le Monopoly dans l'univers de Star Wars, *a priori*, on ne voit pas trop l'intérêt... sauf pour ceux qui vouent un culte à la célèbre Trilogie, bien sûr ! Or, à ceux-là, Hasbro se devait de proposer un produit qui ne se contente pas de reprendre une poignée d'éléments empruntés à *La Guerre des Étoiles*. En effet, quand on lâche environ 350 F. pour l'achat d'un jeu, il est préférable que celui-ci ne ressemble pas trop à celui dont on possède déjà un exemplaire sur une étagère ! Le Monopoly traditionnel a donc été entièrement repensé « Star Wars » et, de ce point de vue, c'est une réussite. Passons rapidement sur la dimension la plus prévisible de cette refonte : les rues sont devenues des planètes (Tatoine, Dagobah, etc.) et les traditionnelles figurines ont été remplacées par les personnages de la saga (Leia, Solo, Luke, Vador, Boba Fett, Chewbacca, R2D2 et un stormtrooper)... on ne pouvait attendre moins d'un Monopoly Star Wars. Les concepteurs sont pourtant allés au-delà de ces quelques modifications en parvenant à recréer une ambiance « Guerre des Étoiles » et c'est une bonne surprise ! Musique originale du film, nombreuses p'tites animations (X-Wing poursuivant un TIE Fighter, par exemple), moult extraits de la Trilogie (d'assez mauvaise qualité, cependant), déplacements des pions/personnages entièrement en 3D animée, voix française de C-6PO (Roger Carel)... les fanatiques de Star Wars devraient apprécier ! Reste que la réalisation technique, plutôt moyenne, ne laisse guère de choix au joueur. Soit il souhaite vraiment faire un Monopoly (seul contre le soft ou à plusieurs sur même écran réseau/Net) et dans ce cas, il devra squeezer les séquences « ambiance » qui ralentissent atrocement le jeu. Soit il veut d'abord profiter des « plus » qui ont été ajoutés au jeu originel, et il reléguera la dimension « Monopoly » du soft au simple statut d'alibi ludique. Bref, si le joueur qui sommeille en vous n'a aucune raison d'acheter Monopoly Star Wars, le passionné de la trilogie peut parfaitement se laisser tenter. Cruel dilemme. ■

Éric Ernaux

CHEZ ULTIMA, POUR LES FETES ON TRANCHE LES PRIX !

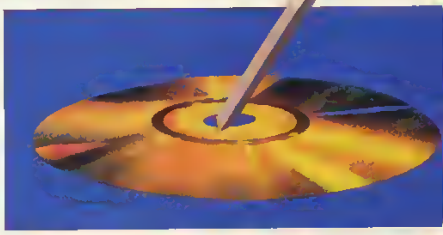


TOMB RAIDER II arrive à 349 Frs : Ultima te reprend TOMB RAIDER I pour faire des économies sur le nouveau Chef-d'œuvre !*

I-WAR 399 Frs

STAR CRAFT 369 Frs

ULTIMA
TU AS TOUT A GAGNER



IL Y A TOUJOURS UN ULTIMA PRÈS DE CHEZ TOI !

Paris Gobelins
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00
Paris Repuplique Jeux Video
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31
Fax : 01 43 36 11 86
Paris Republique Boutique Micro
7 bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 64
Paris St Germain des Pres
73 bd St Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

Asnières
35 avenue de la Mame - 92600
Tél : 01 47 91 49 47
Carcy Pontoise
Centre Commercial 3 Fontaines
7 Grand Place - 95000
Tel : 01 30 31 25 25
Issy Les Moulineaux
Centre Commercial
«Des 3 Moulins» - 92130
Tél : 01 47 36 17 03
Bondy
16 rue Pasteur - 91800
Tél : 01 60 39 55 62

Aix en Provence
Résidence Sextius, 23d Victor Coq - 13090
Tél : 04 42 93 12 12
Annecy
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 26 41
Arras
29 rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10 10
Bastia
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tel : 04 95 31 69 70
Bordeaux
200 rue Ste Catherine - 33000
Tél : 05 56 92 85 11
Brive
29 rue de la Republique - 19100
Tel : 05 55 17 16 00
Carcassonne
22 rue Aimée Ramond - 11000
Tél : 04 68 47 49 74
Castres
6 rue Henri IV - 81100
Tél : 05 63 59 28 03
Chalon/Saône
20, rue d'Autun - 71100
Tel : 03 85 46 16 40
Compiegne
10 rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 46 97

Dax
50 avenue St Vincent de Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58
Le Mans
Centre Commercial République -72000
Tél : 02 43 23 35 92
Libourne
12 allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11
Lille
Centre Commercial des Tanneurs - 59000
Tel : 03 20 12 95 99
Lyon
32 rue Ney - 69006
Tel : 04 72 74 46 39
Millau
21 rue Droite - 12100
Tél : 05 65 61 07 01
Metz
Centre Commercial St Jacques - 57000
Tel : 03 87 37 01 46
Montpellier
Centre Commercial Le Triangle - 34000
Rue Jules Milau
Tel : 04 67 92 97 59
Nancy
galerie St Sébastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33
Nimes
2 rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 18

Pau
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 16 66
Perpignan
Centre Commercial Cabestani-66330
Tél : 04 68 66 52 11
Roanne
75 rue Maréchal Foch - 42300
Tél : 04 77 70 03 46
Rodez
6 avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 66 41 79
Rouen
50 rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 66 66 66
Royan
62 Bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 21 78
Tarbes
32 rue Abbé Torné - 65000
Tél : 05 62 93 16 12
Toulouse
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34
Tours
45, rue Grand Marché - 37000
Tel : 02 47 61 73 80
Villefranche
11, rue des Marais - 69400
Tel : 04 74 65 94 39
Voiron
2 rue Georges Frier - 38500
Tél : 04 76 65 72 55

Nouvelles Boutiques :

Ajaccio
5 avenue Beverini - 20000
Tél : 04 95 20 25 61
Amilon
56 rue du Val Noble - 61000
Tél : 02 33 26 90 43
Auch
36 rue de Lorraine - 32000
Tel : 05 62 05 56 95
Avignon
74, rue de la Carlate - 84000
Caen
17-19 rue Arcisse de Caumont - 14000
Tél : 02 31 86 84 84
Douai
Galerie de la Madeleine - 59500
Tel : 03 27 71 60 70
Grenoble
4 rue St Jacques - 38000
Tél : 04 76 00 06 23

La Rochelle
14, rue Pas de Minage - 17000
Tél : 05 46 41 62 10
Laval
10 rue Val de Mayenne - 53000
Tel : 02 43 53 36 80
Pro ins
14-16 rue Victor Arnoul - 77160
Tel : 01 60 67 66 21
Salon
25, Bd Richard Wallace - 92600
Tél : 01 47 72 23 23
Saumur
7 rue Beaurepaire - 49400
Tél : 02 41 67 22 12
St Malo
75 bis Bd des Talards - 35400
Tél : 02 23 18 18 23
Strasbourg
31 rue du Fossé des Tanneurs - 6700
Tél : 03 88 52 03 52
Toulouse
Centre Commercial Gramont Auchan
31000 - Tél : 05 61 61 54 00

ULTIMA EN VPC
MINITEL 3615 ULTIMA GAMES
TELEPHONE 01 47 07 33 00
FAX : 01 45 35 30 90
PAR COURRIER
57 AVENUE DES GOBELINS 75013 PARIS

ADRESSE INTERNET :
www.ecranet.fr/ultima games

*dans les magasins affichant l'opération.

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS, REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE - TÉL : 01 34 66 97 70

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

• Le *patch* 3Dfx destiné à **Screamer 2** est disponible sur le CD de Screamer Rally Graphismes lissés et animation fluide sont désormais de la partie, la jouabilité étant toujours à la traîne !

• Développé par de jeunes français, **FlyBy** est une course futuriste dotée d'un moteur 3D étonnant. Une minuscule démo 3Dfx est disponible sur leur site à l'adresse suivante http ·**//pages. infinit.net/jeffnad/**

• Il semblerait que George Broussard se soit endormi sur le *patch* 3Dfx de **Shadow Warrior**, toujours pas sorti au moment où j'écris ces lignes

• Le *patch* 3Dfx destiné à **Nascar Racing 2** serait dans sa phase de finalisation chez Papyrus

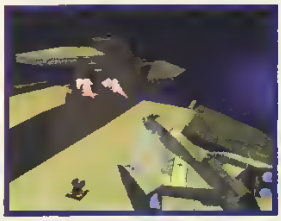
• Une version optimisée pour le chipset PowerVR d'**Unreal** serait envisagée par **Epic Megagames**. Il sera également natif 3Dfx, et Direct 3D. La version Mac, disponible quelques semaines après la version PC, serait quant à elle susceptible de tourner sur l'ATI Rage Pro

• **CART Racing**, la nouvelle simulation automobile de **Papyrus** supportera les cartes Rendition en mode natif. Qui a dit qu'il n'y en avait que pour les possesseurs de 3Dfx ?

• La **High-Score 3D** est disponible depuis novembre aux environs de 1 500 F. Fabriquée par **MiroMedia**, cette carte 3Dfx, 6 Mo (dont 4 Mo pour les textures) possède une sortie TV

• **Crack Dot Com** (les développeurs d'Abuse) ont sorti la démo de leur jeu de stratégie en 3D temps reel : **Golgotha**. Celle-ci est compatible avec les cartes 3Dfx à base de Voodoo et Voodoo Rush (un *patch* est nécessaire pour cette dernière). ●

Ginger, oh oui !



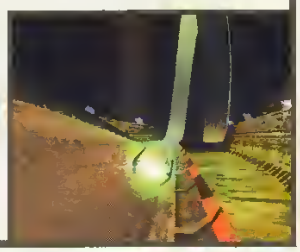
Si vous avez pu télécharger la démo/test 3Dfx de **Wing Commander Prophecy** *sur le Net, sachez que celle-ci est très loin de faire honneur au jeu. Nous en avons en effet reçu une version plus avancée quelques jours avant le bouclage qui nous permit de nous faire une idée plus précise du produit. Testé dans sa version Glide (mode Natif 3Dfx), Prophecy bénéficiait de multiples effets de lumière (explosions en deux temps, d'abord l'onde de choc puis la désintégration) et de graphismes très soignés (rappelons que l'on doit le design du jeu à Syd Mead, responsable des décors de Blade Runner). Testé dans sa version Glide (mode natif 3Dfx) sur un P166 équipé de 32 Mo de RAM, le jeu souffrait encore de quelques ralentissements.* ■

DÉFILÉ DE QUAKE

Les prochains quake-like **se livrent en ce moment à une véritable guerre de prestige sur Internet. De nombreux développeurs fournissent ainsi régulièrement en photos d'écran «exclusives» divers magazines OnLine. En dehors de Quake 2, prévu pour bientôt (?), les belligérants de l'image sont Ion Storm avec Daïkatana, Epic Megagames avec Unreal, Ritual Entertainment avec Sin et enfin Monolith Productions avec Riot : Mobile Armor. À vous de deviner de quel jeu est issue la capture illustrant cette news !** ■

Fun, c'est du finlandais

La Finlande, c'est bien connu, est l'autre pays du hareng. Également spécialisés dans la mise en conserve et l'espionnage industriel, les finlandais s'apprêtent à nous prouver qu'ils savent aussi faire des jeux vidéo. Développés par **Carts Entertainment**, **Lightning** et **Crash !** tirent tous deux parti des cartes 3D. Lightning est un jeu d'action futuriste natif 3Dfx et Direct 3D à la Wipe Out. Ses concepteurs nous promettent une animation à 60 images par seconde, un éditeur de circuits, des textures High-Color, une jouabilité tip-top et des effets graphiques en pagaille (étincelles, flammes, explosions, etc., gérées en temps réel). Crash ! est une simulation automobile non violente (?). Elle bénéficiera d'un gros support Internet (possibilité de télécharger de nouveaux véhicules et circuits), d'un éditeur de circuits et d'une option multijoueur supportant jusqu'à huit concurrents. Enfin, les 18 véhicules du jeu seront scindés en trois catégories : sport, rallye et off-road. Lightning et Crash ! sont prévus pour fin 98. ■

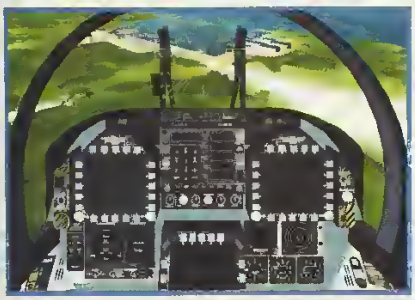


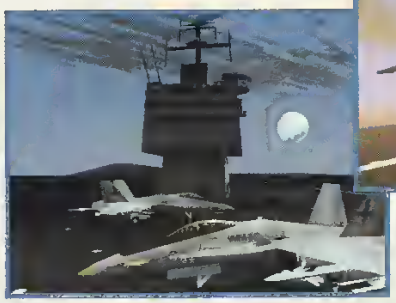
d'aviation

Bon, puisque Red Baron 2 ne se décide pas à sortir, autant commencer à parler de la prochaine simulation Dynamix. Annoncée pour mars 98, **Aces : X-Fighters** *vous permet de piloter des avions de la Seconde Guerre mondiale, tels le Lockheed P80 (USAAF), le Gloster Meteor (RAF), le Gotha Go 229 (Luftwaffe) et le... Zubida++ Turbo (sic !) ! X-Fighters permet en effet de designer son propre appareil à partir des technologies développées entre 39 et 45. Il propose également un mode Carrière, durant lequel le joueur aura la possibilité de changer le cours de la guerre ! Quant à son moteur 3D, une version optimisée du 3Space (déjà utilisé sur Silent Thunder), il gère la correction de perspective, le light sourcing ainsi que les cartes accélératrices 3D (fortement conseillées).* ■

Navion-nous raison ?

Longtemps spécialisé dans les simulateurs de F18 sur Mac, **Graphic Simulations** *est passé sur PC avec F/A-18 Hornet 3.0, auquel ils comptent aujourd'hui donner une suite. Celle-ci porte le nom de* **F/A-18 Hornet : Korea**. *Native 3Dfx, elle devrait allier une animation fluide à un réalisme graphique extrêmement poussé (multiples couches de nuages, effets de brouillard, etc.) et comprendra un éditeur de missions. Pour développer F/A-18 Korea, Graphic Simulations a régulièrement consulté des pilotes actifs de F/A-18, ainsi qu'un pilote de F-14 RIO et un ancien instructeur de F15. Sans oublier plusieurs pilotes de lignes commerciales, un pilote d'AWACS et même un ingénieur ayant travaillé sur les véritables systèmes de vol Hornet !* ■



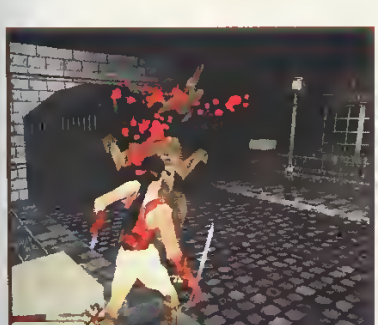


3Dfx Next Generation

C'est officiel : les premières cartes accélératrices 3D architecturées autour du chipset Voodoo 2 verront le jour en 98. **Diamond** se place en pole position avec sa nouvelle Monster 3D et devrait être rapidement suivi par d'autres constructeurs. Ce nouveau chipset est trois fois plus performant que l'ancien. Il est capable d'effectuer 50 milliards d'opérations par seconde, disposera d'une bande passante d'accès à la mémoire de 2,2 Go (ce qui est plus rapide que l'échange de données entre le processeur et la mémoire d'un PC !) et supportera des résolutions allant jusqu'à 1024x768. Compatible Direct 3D, Glide, OpenGL (et AGP !), les cartes à base de Voodoo 2 supporteront donc tous les jeux accélérés 3D actuellement disponibles. Mieux encore, elles les accéléreront ! 3Dfx Interactive a ainsi assuré qu'un jeu comme Quake tournera à 110 images par seconde avec la Voodoo 2 ! Il sera également possible d'acquérir une seconde carte (identique à la première) pour booster les performances de sa machine... Ce qui en revanche est plus inquiétant. Les futurs jeux 3D vont-ils être développés pour une ou deux cartes 3D ? ■

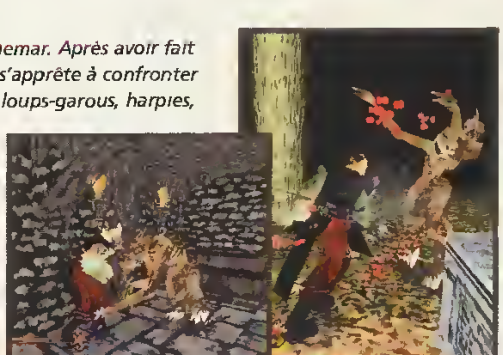
DU TOSH ET DU BON

Voici les premières photos de la conversion PC de Battle Arena Toshinden II. **Développé par Takara sur PlayStation, ce jeu de baston bénéficiera sur PC du support des cartes 3D et du processeur MMX. Battle Arena Toshinden, édité par Playmates et distribué en France par** BMG Interactive, **fut l'un des premiers jeux à proposer un *patch* 3Dfx. La disponibilité de sa suite en France ne nous a malheureusement pas été confirmée, le jeu ne possédant pas à l'heure actuelle de distributeur.** ■



Goules d'amour

Kalisto *aime décidément les créatures de cauchemar. Après avoir fait muter le personnage principal de Dark Earth, il s'apprête à confronter le joueur à une pléthore de monstres. Zombies, loups-garous, harpies, etc., en tout une vingtaine de créatures vous guettent dans l'obscurité des rues londoniennes.* **Nightmare Creatures** *vous permet d'incarner Ignatius ou Nadia. Respectivement armés d'un bâton et d'une épée, ils pourront trouver sur leur chemin de quoi débiter du monstre de façon plus efficace. Et quand je dis «débiter», ce n'est pas pour donner dans la figure de style. La détection de polygones permet en effet de démembrer et de décapiter les infortunées créatures rencontrées. Direct3D et natif PowerVR, ce jeu devrait sortir en début d'année prochaine.* ■



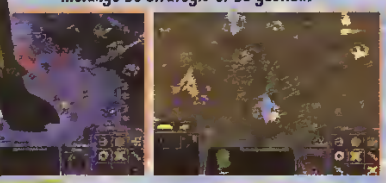
5 nouveaux Micromania !

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL

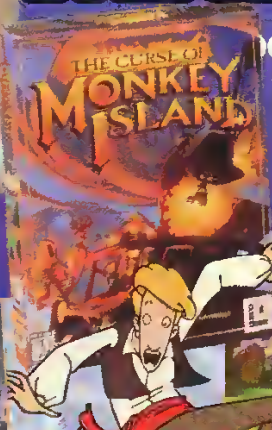
Les TOPS PC CD ROM sont chez Micromania

GRATUIT
Le catalogue PC CD ROM 28 pages couleurs disponible* chez Micromania !!

Dernier né de Blizzard Entertainement, ce jeu est le digne successeur de Warcraft. Dans un univers futuriste où 3 races d'aliens, dotées de caractéristiques différentes s'affrontent, ce jeu est un mélange de stratégie et de gestion.



TOP

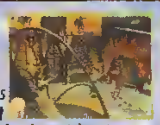


TOP

La malédiction de Monkey Island a frappé ! Libérez votre bien-aimée et réduisez au silence l'abominable Lechuck. Moteur graphique en SVGA, gags et réflexion sont au rendez-vous.

TOP

Les cendres du feu nucléaire ont obscurci la planète, les ténèbres y règnent sans partage. Défendez la cité lumière et combattez le mal qui vous ronge ! Personnages en 3D pour une superbe aventure aux rebondissements multiples



Scramer RALLY

5 equipes, 7 nouveaux circuits, de nouvelles voitures paramétrables à volonté pour mieux affronter boue, glace, graviers, intempéries ..
Braquages et contre-braquages n'auront plus de secret pour vous.
Jouable à 2 en écran divisé et jusqu'à 6 joueurs en réseau.

TOP

Red Baron II

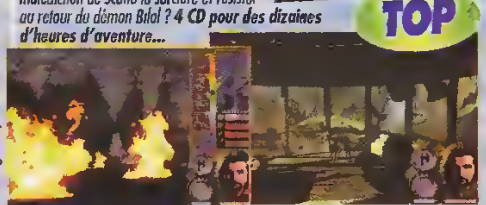
Plongez dans l'univers trépidant des «As» de la Première Guerre Mondiale !
Avec une intelligence artificielle performante, vous découvrirez les vraies difficultés des combats de pilotes émérites. Aurez-vous assez de courage et de panache pour devenir à votre tour un «AS» ?

TOP

LANDS OF LORE
LES GARDIENS DE LA DESTINEE

Avec cette suite, Westwood nous offre le jeu d'aventure rôle le plus attendu de l'année. Saurez-vous convaincre la malédiction de Scotia la sorcière et résister au retour du démon Brilol ? 4 CD pour des dizaines d'heures d'aventure...

TOP



La belle Lara part à la recherche de la relique «Dague de Xian» 5 univers subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet. Lara pourra utiliser 2 objets en même temps, conduire des engins, de nouvelles armes, de nouveaux monstres

TOP

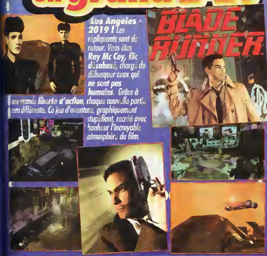
Présidez au destin de l'une des douze civilisations antiques : bâtissez d'immenses sites, levez de puissantes armées et trouvez de nouvelles technologies. Exploitation de ressources, exploration, diplomatie, conquêtes... Seul ou à plusieurs, voici la nouvelle référence des jeux de stratégie en temps réel.

TOP

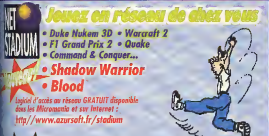
* Catalogue disponible dans tous les Micromania dès le 15/11/97.

L'aventure avec un grand A !

TOP



Los Angeles - 2019 ! Les répliquants sont de retour. Vous êtes Ray Mc Coy, flic désabusé, chargé de débusquer ceux qui ne sont pas humains. Grâce à une grande liberté d'action, chaque nouvelle partie sera différente. Ce jeu d'aventure, graphiquement stupéfiant, recréé avec bonheur l'incroyable atmosphère du film.



Jouez en réseau de chez vous

- Duke Nukem 3D
- Warcraft 2
- F1 Grand Prix 2
- Quake
- Command & Conquer...

NOUVEAU !

- **Shadow Warrior**
- **Blood**

Logiciel d'accès au réseau GRATUIT disponible dans les Micromania et sur Internet : http//www.azursoft.fr/stadium

MICROMANIA

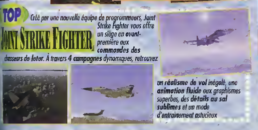
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

TOP

Sept sbires de l'Empire ont profané un cimetière Jedi. Apprenez à **maîtriser la force, contrôlez votre destin**, ne vous laissez pas séduire **par le côté obscur !** Un super jeu d'aventure sous **3DEX !**

TOP

Créé par une nouvelle équipe de programmeurs, Joint Strike Fighter vous offre un siège en avant-première aux **commandes des** chasseurs du futur. À travers **4 campagnes** dynamiques, retrouvez un **réalisme de vol** inégalé, une **animation fluide** aux graphismes superbes, des **détails au sol sublimes** et un mode d'entraînement astucieux



LES MICROMANIA

MICROMANIA ITALIE 2 NEW
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2 (À côté de Grand Optical)
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 50 76

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT NEW
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

MICROMANIA ROUEN St-SEVER NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever
Tél. 02 32 18 55 44

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. **01 42 56 04 13**

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot et RER Opéra - Tél. **01 40 15 93 10**

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescot
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93606 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA EVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93117 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93160 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Vélizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94531 Thiais - [illegible]
[illegible]
Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. **01 30 43 25 23**

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. **01 34 24 88 81**

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. **01 43 77 24 11**

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - [illegible]
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice Etoile Niveau 1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - [illegible]
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Villeneuve - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut [illegible]
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

VIDÉO

Gare au gorille !

Cette cassette vous offre l'opportunité de découvrir la version originale de *Godzilla*, tournée en 1954 par le réalisateur japonais Inoshiro Honda. Jusque-là, seule la version remontée par les studios bollywoodiens était visible, celle expurgée de sa symbolique d'après-guerre. Avant que la série ne glisse vers une parade de monstres, ce premier film à mettre en scène le dinosaure radioactif est à la fois une réflexion sur la menace nucléaire et un véritable film-catastrophe. On en oublierait presque que le monstre est un acteur costumé !
Godzilla - Inoshiro Honda
HK Vidéo.

BÉDÉ

Très Commune, la BD

Une nouvelle bande dessinée dans laquelle il est question de vengeance... *a priori*, bof. Pourtant, bonne surprise, les graphismes sont honorables et l'ancrage historique (la Commune de Paris en 1871) enrichit habilement l'intrigue. Seul reproche, l'intervention trop fréquente de personnages secondaires brouille la construction *scénaristique* et lasse le lecteur.
Les Voleurs d'Empires T. 4 - Dufaux & Jamar - Glénat.

B ET D

Lapinot s'énerve

Trondheim délaisse les *Formidables Aventures de Lapinot* pour renouer avec les errances autobiographiques de *Approximativement* (publié aux éditions Cornélius). Plus cynique que pollant, cet album tire à boulets rouges sur l'actualité et l'auteur y illustre avec une mordante ironie de nombreuses situations quotidiennes. Est-ce que vous accrocherez ?
Les Aventures de l'Univers - Lewis Trondheim - Dargaud.

MANGUESQUE

Sévèrement burné

Située largement en dessous de la ceinture, volontiers *scato*, cette série de BD au graphisme outrancier en amusera quelques-uns mais laissera la majorité incrédule. Elle met en scène le roi de la baston ! En fait, un étudiant au physique de grenouille acariâtre parvenant à se tirer des pires situations grâce aux techniques de combat les plus ridicules.
Noritaka le roi de la baston - Murata Hamori - Glénat.

DEMAIN, J'ARRÊTE...

...d'avoir une coupable attirance pour le vide. Tout petit déjà, je regardais régulièrement Ninounours à la télé, c'est vous dire ! Plus tard, j'ai même eu une longue période « *Madame est servie* ». Pas glorieux. Depuis, je pensais pourtant m'être débarrassé de ce honteux travers... et bien même pas ! Hier, en tombant sur un jeu télévisé au nom imprononçable (une sorte d'immonde jeu de plateau dont, dérision, les participants sont également les pions), je suis resté scotché à l'écran, englouti par une vague de bêtitude, fasciné par une telle vacuité... et c'était bon ! Une question, quand même : comment des physiciens ont-ils pu avoir l'idée d'un « vide parfait » avant l'invention de la télé ?
Éric Ermaux

Le Monde Perdu

Beaucoup d'entre vous l'auront lu étant gamin et en conservent sans doute quelques souvenirs parcellaires. Si ce livre n'a pas grand-chose à voir avec le bouquin de Michael Crichton, on peut en revanche le rapprocher du Voyage au centre de la Terre de Jules Verne. Il en possède l'humour, le sens du récit épique et les personnages hauts en couleur. Ce roman gagne autant à être redécouvert que le film de Spielberg à être oublié !
Sir Arthur Conan Doyle
Éd. J'ai Lu.

Immersion

BD NIHILISTE

Pas dans la soupe !

L'intrigue de cette BD se résume dans son sous-titre. Crache, le héros, est bel et bien *le dernier homme sur Terre*, et comme il se sent très seul, il en veut à tous les autres habitants de la planète. Aussi bien aux mutants survivants du cataclysme, qu'à ceux qui l'ont provoqué, les Drakks (sorte d'hommes-rhinocéros pour le moins belliqueux). Le graphisme est superbe, le ton désespéré, et le résultat grandiose !
Crache - Khéridine & Gratien Vent d'Ouest.

MYTHE BD

Indispensable !

Les quatre tomes de cette fabuleuse saga réunis en un seul et unique volume... c'est déjà Noël ! Univers médiéval-fantastique original, graphismes sublimes, intrigue riche en rebondissements... cette BD est un pur chef-d'œuvre ! Et si je vous dis, en plus, que l'héroïne est une superbe rousse, vous reste-t-il encore une raison d'hésiter ?
La Quête de l'Oiseau du Temps Loisel & Le Tendre - Dargaud.

BÉDOCHE

Vieux de fin d'année

Hier, j'aimais bien Segrelles, la mise en page bétonnée de ses BD, ses scénarios pleins de vide, la qualité quasi picturale de son style... et puis là, ô surprise, j'ai trouvé ce neuvième tome franchement médiocre, même les graphismes sur lesquels je m'extasiais jadis. Question grave : suis-je devenu vieux sans même m'en rendre compte .. ou est-ce lui ?
Le Mercenaire T. 9 V. Segrelles - Glénat.

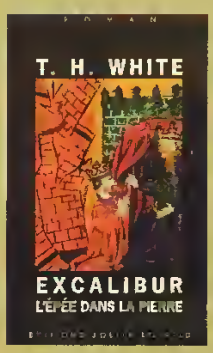
DESSINS SUISSES

Mister Hide

Ceux qui ont vu *Alien*, le film de Ridley Scott, ne seront pas surpris d'apprendre que H.-R. Giger - le designer des aliens - est un authentique obsédé sexuel. À travers les très nombreuses illustrations de ce recueil, vous en saurez un peu plus sur ses grosses obsessions : mysticisme, magie noire, sadomasochisme... heureusement pour lui qu'il sublime comme un fou ! Un livre richement illustré, «édifiant», passionnant... et pas cher en plus (150 F environ).
Www HR Giger com - H.-R. Giger - Tashen.

Quoi, vous n'avez pas lu L'Année de l'Amour, le Nizon signalé dans le dernier hors-sujet ! Bon, je vous pardonne .. si vous lisez Immersion Largement autobiographique, ce court récit nous entraîne au cœur d'une errance amoureuse, ici annonciatrice d'une importante recomposition existentielle. Regard distancié et lucide sur les relations de couple, style sans fioritures, Nizon nous élève une fois de plus vers des sommets d'émotion Chef-d'œuvre.
Paul Nizon/Actes Sud.

Excalibur



A priori, je n'aime pas qu'on touche à la légende du Roi Arthur. Chrétien de Troyes sinon rien... et encore, il prend parfois d'intolérables libertés avec mon mythe à moi. Le très anglais et très mort T.-H White (1906-1964), lui, ne respecte rien. Il a osé s'inspirer de l'univers arthurien pour écrire un roman pétri d'humour british... et c'est très mal ! Et pourtant, il faut reconnaître qu'Excalibur se lit avec plaisir, alors pourquoi pas...
T. H. White Éditions Joëlle Losfeld.

Fragments

Voici l'histoire d'un enfant juif polonais qui découvre, avec son regard de môme, l'horreur des camps de concentration. Pas d'apitoiement, pas de grands sentiments, ce livre est un récit autobiographique. L'auteur nous parle de fragments de souvenir, d'identité mais aussi de la culpabilité qu'éprouvèrent et qu'éprouvent encore les survivants à l'égard des millions de victimes de l'extermination nazie. À lire
Binjamin Wilkomirski Calmann-Lévy.

Vous pensez multimédia,

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM, CDI et Jeux pour Consoles

Club Européen du MULTIMEDIA

Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.

Profitez de cette offre exceptionnelle et bénéficiez des

avantages du Club

1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du Multimédia, 1er club multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD-Consoles, CD-I et accessoires multimédia.

Un choix exceptionnel constamment réactualisé : **plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.** Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" américains !

2 Une garantie d'économie

Chaque CD-Rom acheté au "Prix Club Euro" (déjà **-10 %** sur le prix public) donne droit à une réduction supplémentaire de **-10 %** sur un second CD-ROM. -10 % -10 %

3 Un catalogue gratuit chaque trimestre

Vous y trouverez une sélection des titres disponibles sur le marché aussi bien CD-ROM, CD-I, qu'en jeux pour consoles et accessoires multimédia.

4 Livraison en 48 h

Grâce aux envois en Colissimo. *(délais garantis par la Poste)*

5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des points cadeau !

6 Des offres exceptionnelles

Le Club Européen du Multimédia propose régulièrement des promotions spéciales réservées à ses adhérents. Une occasion de compléter votre CD-Thèque à moindre frais avec des remises allant jusqu'à **- 50 %**. -50 %

7 La Carte 4 Etoiles

Pour régler vos achats en douceur, au comptant ou par petites mensualités de 250 F

8 Le Club en direct...

- PAR MINITEL 3615 CECD
- PAR TÉLÉPHONE 0-836-670-505
- ET SUR INTERNET http://www.cdclub.com

9 Une hot-line technique

Des techniciens spécialisés sont à la disposition de nos adhérents au **01.44.83.42.30.**

10 Un seul engagement

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

3500 titres disponibles sur

Tout pour la Musique vol.2 — Vers. Franç. Mac et PC
Art Passion — Vers. Franç. Mac et PC
L'Œil Magique — Vers. Franç. PC
Ciné Movies 95 N°1 — Vers. Franç. PC
Radio FM — Vers. Franç. PC
Mon Encyclopédie — Vers. Franç. PC
Neurotonic — Vers. Franç. PC
Football Manager 3 — Vers. Franç. PC
100 Jeux vol. 3 — Vers. Franç. PC
Alien Virus — Not. Franç. PC
Crusade — Vers. Franç. PC
Alone in the Dark 3 — Vers. Franç. Mac ou PC
Spaceship Warlock — Vers. Franç. Mac et PC
Compte pour 2 titres
Orsay, Visite Virtuelle — Vers. Franç. Mac et PC
Compte pour 2 titres
Les Guignols de l'Info — Vers. Franç. Mac ou PC
Encyclopédie du Corps Humain — Vers. Franç. PC
Atlas de l'Europe — Vers. Franç. PC
Le Monde de Pasteur — Vers. Franç. PC
Print Artist 3.0 — Vers. Franç. PC
Lost Eden — Vers. Franç. PC
Turrican 2 — Not. Franç. PC
Des Voiliers et des Hommes — Vers. Franç. Mac et PC
La Magie — Vers. Franç. PC
Fun with Electronics — Vers. Franç. PC
Le Dictionnaire des Prénoms — Vers. Franç. Mac et PC
Voitures de Rêve — Vers. Franç. PC
L'Origami ou les Pliages malins — Vers. Franç. PC
Tests de Recrutement — Vers. Franç. PC
Votre Correspondance — Vers. Franç. PC
Réussir son Code de la Route — Vers. Franç. PC
Votre Avenir grâce à la Géomancie — Vers. Franç. PC
Toute la Collection Privée — Vers. Franç. PC
Mega Famili — Vers. Franç. PC
1000 Questions de Culture Générale — Vers. Franç. PC
2400 Photos — Vers. Franç. PC
Dactylomania — Vers. Franç. PC
Cliparts vol. 4 — Vers. Franç. Mac et PC
Drivers pour Windows 95 — Vers. Franç. PC
Paintbrush 15000 Cliparts — Vers. Franç. PC
2000 Polices de Caractères — Vers. Franç. Mac et PC
Les Secteurs qui recrutent — Vers. Franç. PC
Tentez votre Chance ailleurs — Vers. Franç. PC
Best of Le Bourget — Vers. Franç. Mac et PC
X Mania Spécial Caresses — Vers. Franç. PC
Nu Artistique en 3D — Vers. Franç. PC
Le Sexoscope, Partouzes Obscènes — Vers. Franç. PC
Le Sexoscope, Viol à l'Amicale — Vers. Franç. PC
Le Sexoscope, Embauche Particulière — Vers. Franç. PC
X Mania Spécial S — Vers. Franç. PC
Le Sexoscope, les Godines — Vers. Franç. PC
Le Sexoscope, Partie Carrée — Vers. Franç. PC
Le Sexoscope, Rêve de Pucelle — Vers. Franç. PC
Le Sexoscope, Partouzes Lesbiennes — Vers. Franç. PC
Sexy Spécial — Vers. Franç. PC
La Blue Girl vol. 2 — Vers. Franç. PC

bienvenue au Club !

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Test de QI — Vers. Franç. PC
Mitterrand 1916-1996 — Vers. Franç. PC
Dictionnaire Vivant Multi — Vers. Franç. Mac et PC
Encyclopédie de la Sexualité — Vers. Franç. PC
Les Formes et les Couleurs — Vers. Franç. Mac et PC
Les Chiffres et les Nombres — Vers. Franç. Mac et PC
Les Lettres et les Mots — Vers. Franç. Mac et PC
Le Gros Crabe et ses Amis — Vers. Franç. Mac et PC
Je découvre l'Ordinateur — Vers. Franç. PC
La Belle au Bois Dormant — Vers. Franç. PC
Le Grenier de Grand-Mère — Vers. Franç. Mac et PC
Les Plus Belles Fables de La Fontaine — Vers. Franç. PC

Catalogue

Encyclopédie 98 — Vers. Franç. PC
Dictionnaire Larousse — Vers. Franç. PC
Time Gate, le Secret des Templiers — Vers. Franç. PC

Congo — Vers. Franç. PC
Micro Machines 2 — Vers. Franç. PC
First Samouraï — Vers. Franç. PC
Alien Odyssee — Vers. Franç. PC
Bureau 13 — Vers. Franç. PC
FX Fighter — Vers. Franç. PC
Alien Carnage — Vers. Franç. PC
Burn Cycle — Vers. Franç. PC
Ecstatica — Vers. Franç. PC
Destruction Derby 2 — Vers. Franç. PC
The Koshan Conspiracy — Vers. Franç. PC
Crazy Car 3 — Vers. Franç. PC
F14 Tomcat — Vers. Franç. PC
Predator 2 — Vers. Franç. PC
L'Univers du Jeu — Vers. Franç. Mac et PC
Raven Project — Vers. Franç. PC
The Hive — Vers. Franç. PC
Alone in the Dark 1 — Vers. Franç. PC
Prisoner of Ice — Vers. Franç. PC
A4 Network — Vers. Franç. PC

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5 CD-ROM** *au choix* **49F** TTC *Chacun* + frais d'envoi

Chaos Control Vers. Franç. PC
Alone in the Dark 2 Vers. Franç. Mac ou PC
Solar Crusade Vers. Franç. PC
Cyberspeed Vers. Franç. PC
Mean 18 Vers. Franç. PC

+ 1er Cadeau
30 Jours d'Abonnement Gratuit à Infonie + Internet, connexion illimitée

+ 2e Cadeau
Votre Range CD-ROM

+ 3e Cadeau
Un cadeau surprise
Si vous répondez dans les 8 jours.

Offre valable jusqu'au 30/06/98

250 Jeux Windows — Vers. Angl. PC
Bad Mojo — Vers. Franç. PC
Batman For Ever — Vers. Franç. PC
Cyberia — Vers. Franç. PC
Day of the Tentacle — Vers. Franç. Mac ou PC
Discworld 2 — Vers. Franç. PC
Dragon Lore — Vers. Franç. PC
Jeux d'Echecs 3D — Vers. Franç. PC
Jeux de Mots — Vers. Franç. PC
Little Big Adventure — Vers. Franç. PC

Réalisez vos Plans d'accès — Vers. Franç. PC
12 Cuisines du Monde — Vers. Franç. Mac et PC
CV et Lettres de Motivation — Vers. Franç. PC
Cartes Humoristiques — Vers. Franç. PC

3500 titres disponibles sur catalogue
Art & Musique · Culture · Education · Eveil · Jeux · Loisirs · Professionnel · Science & Nature · Adultes

Aménagez votre intérieur — Vers. Franç. PC
Horoscope Chinois — Vers. Franç. PC
L'Art de la Vidéo — Vers. Franç. PC
Réalisez vos Formulaires — Vers. Franç. PC
Réalisez vos Invitations — Vers. Franç. PC
Diplômes et Certificats — Vers. Franç. PC
Les Pâtes et la Cuisine Italienne — Vers. Franç. PC
La Gym — Vers. Franç. PC
Mon Bacon Fleuri — Vers. Franç. PC
Radio FM — Vers. Franç. PC
Cyber Factory n°2 — Vers. Franç. PC
Le CD de Noël — Vers. Franç. PC
Ciné Movies N°2 — Vers. Franç. PC
Cyber Factory N°1 — Vers. Franç. PC
Réalisez vos Etiquettes — Vers. Franç. PC
Virtuellement Vôtre — Vers. Franç. PC
Organigrammes — Vers. Franç. PC
3D Animation — Vers. Franç. PC
2500 Textures — Vers. Franç. Mac et PC
8200 Cliparts — Vers. Franç. Mac et PC
X Mania Special 40 ans et plus — Vers. Franç. PC
X Mania Special Hard Extreme — Vers. Franç. PC
X Mania Special Pénétration — Vers. Franç. PC
Pulsions Inter avec Olivia — Vers. Franç. PC
X Mania Special Lesbiennes — Vers. Franç. PC
Le Sexoscope, Folie Anale — Vers. Franç. PC
Le Sexoscope, Extrême Gang — Vers. Franç. PC
Le Sexoscope Jeux de God — Vers. Franç. PC
Mania Clinic vol. 3 — Vers. Franç. PC
Plaisirs Solitaires Lingerie Fine — Vers. Franç. PC
Plaisirs d'Age Mûr vol. 1 — Vers. Franç. PC
The Return — Vers. Franç. PC

Voici le(les) CD-ROM que je choisis :
1er N° | 2e N° | 3e N° | 4e N° | 5e N°
Attention, Certains titres comptent double

Je possède un ☐ Mac ☐ PC
Je possède un modem ☐ Oui ☐ Non

1er Cadeau : 30 jours d'abonnement Gratuit à Infonie + Internet, (connexion illimitée)
2e Cadeau : Un Range CD-ROM
3e Cadeau : Un Cadeau surprise si je réponds sous 8 jours

Nous nous réservons la possibilité de refuser toute commande ou adhésion. Le Club européen du Multimédia se réserve le droit de refuser des bulletins incomplets ou raturés. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/6/98.

Multimédia Concept International - RCS Roubaix Tourcoing B 413 579 125 SNC au capital de 100 000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq Tél. 0 836 670 506

G41297

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, BP 72, 59963 Croix Cedex

Envoyez-moi le(les) CD-ROM dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an pendant deux ans. Chaque trimestre il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ **Je choisis 1 CD-ROM** (hors compte double) **je joins mon règlement de 88,90 F** (49 F + 39,90 F de frais d'envoi)*
☐ **Je choisis 2 CD-ROM** (ou 1 CD-ROM compte double) **je joins mon règlement de 137,90 F** (98 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 3 CD-ROM** (ou 1 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double) **je joins mon règlement de 186,90 F** (147 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 4 CD-ROM** (ou 2 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double) **je joins mon règlement de 235,90 F** (196 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 5 CD-ROM** (ou 3 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double) **je joins mon règlement de 284,90 F** (245 F + 39,90 F de frais d'envoi)

930L

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg 35 F, Dom-Tom 60 F, Autres pays nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° ________ Expire le ____
☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° ________

Date ________
Signature obligatoire

(MAJUSCULES SVP) ☐ M ☐ Mme. ☐ Mlle
Nom ________ Prénom ________
Né(e) le ________ Tél ________
Adresse ________
Code Postal ________ Ville ________

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.
Conformément à la loi Informatique et Libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus mentionnée.

multiplayer

BREVES

• On attend toujours le test multijoueur de **Starcraft**, mais on sait au moins maintenant qu'il ne sera jouable via le Net que sur le serveur **Battle.net**. C'est une bonne nouvelle, puisqu'on est maintenant certain que ce sera gratuit. On espère quand même qu'il sera aussi possible d'y jouer via Kali

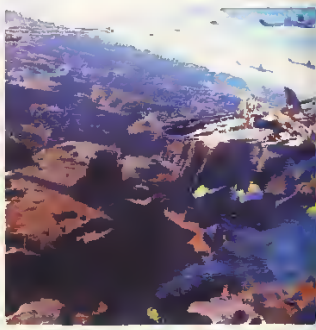
• **WorldPlay**, le serveur online de jeux d'**AOL**, fait encore parler de lui, cette fois en mieux puisqu'ils organisent maintenant des ventes aux enchères virtuelles de jeux ainsi que de matériel PC. Le seul hic, pour nous français, c'est que les frais de port restent à la charge de l'acquéreur...

• Un million de dollars par jour... C'est l'amende à laquelle un tribunal américain a condamné **Microsoft** pour inciter les constructeurs livrant leurs ordinateurs avec Win95 préinstallé, d'y inclure aussi Internet Explorer. On est pas spécialement amoureux de Billou, mais il faut reconnaître qu'IE est quand même gratuit, et que n'importe qui est capable de le désinstaller s'il n'en est pas satisfait ! ●

Naturisme éthylique

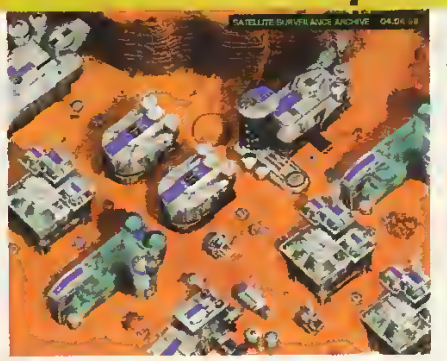
Pour protester contre les bugs, les crashs et les problèmes de serveurs qui hantent encore **Ultima Online**, des dizaines de joueurs se sont donnés le mot pour organiser une manifestation devant le château de Lord British... en se déshabillant et en amenant des packs de bière pour se bourrer la gueule un bon coup, virtuellement bien sûr ! Apparemment la manif' a rencontré un certain succès, comme en témoigne ces screenshots ! Et bien entendu, les choses ont vite dégénéré en massacre général, certains Player Killers n'ayant pas résisté au plaisir de s'offrir un petit bain de sang dans toute cette foule désarmée ! L'humour mis à part, il semblerait que la communauté des joueurs d'Ultima Online approche le seuil critique du ras-le-bol général. On espère toujours qu'Origin saura remédier à la situation aussi rapidement que possible. En attendant il n'est peut-être pas plus mal que le jeu ne soit toujours pas officiellement accessible à partir de l'Europe ! ■

Encore plus d'Annihilation !



Cavedog *a pris un peu de retard sur la sortie de ses nouvelles unités pour son fameux hit* **Total Annihilation**, *mais quand vous lirez ces lignes plusieurs d'entre elles seront déjà disponibles : le Flakker est une unité de défense antiaérienne Arm qui devrait donner quelques inquiétudes aux bombardiers ennemis, et le Toaster des Core devrait être un nouveau canon lourd camouflé ! Ce n'est pas fini, car fin novembre devait sortir le Defender NS, un navire Arm qui permettra de protéger vos flottes des menaces aériennes, et le 5 décembre apparaîtra aussi le Spoiler Core, un véhicule poseur de mines ! Vous pourrez trouver ces unités sur le site* **www.totalannihilation.com**, *et nous devrions pouvoir aussi les inclure sur notre prochain CD-ROM.* ■

Outpost 2, 4 ou 6 ?



Depuis le 21 octobre, trois nouveaux scénarios multijoueur sont disponibles sur le site Sierra pour Outpost 2. Ces maps ont été designées pour satisfaire deux, quatre et six joueurs et portent les noms suivants : Peacekeeper, La Corrida et Pie Chart. Elles constituent le Scenario Pack 1, le 2 étant prévu pour le 21 novembre et le 3 pour le 21 décembre. Voilà un éditeur qui sait fêter avec panache la fin d'année ! Vous pouvez vous les procurer sur le site www.sierra.com/titles/outpost2/site/index2.html, le premier pack se trouvant aussi sur notre CD-ROM. ■

Smiert spionam

Les amateurs de géopolitique et d'espionnage seront peut-être intéressés par le premier jeu online de **Red Storm Entertainment**, **Politika**. *Au cas vous auriez oublié, on trouve à la tête de cet éditeur Tom Clancy, auteur de nombreux best-sellers, tel qu'Octobre Rouge. Bref, pour revenir au jeu, celui-ci prend pour cadre une Russie où Yeltsine a tiré sa révérence et où les factions s'agitent pour devenir calife à la place du calife. En vous connectant sur le serveur de Red Storm, vous prenez le rôle d'une de ces factions dans une partie à huit joueurs et devez user de votre sens de la diplomatie, voire vos talents d'espionnage pour faire prévaloir votre cause. Le jeu n'est pas encore distribué en France, mais vous pouvez vous renseigner sur le site* **www.redstorm.com**. ■

Subspace s'étend à l'infini

Le bêta-testing de **Subspace**, c'est maintenant du passé. Mais si vous voulez continuer à y jouer ou à le découvrir, il va falloir sortir le porte-monnaie ! La bonne nouvelle, c'est qu'une fois que vous aurez déboursé vos 30 dollars (hé oui, le jeu ne sera pour l'instant pas distribué en France...), l'accès aux différents serveurs sera gratuit. Oui, je dis bien LES serveurs, car avec la version commerciale n'importe qui pourra établir le sien ! La question qui se pose, c'est de savoir si l'esprit de communauté des joueurs forgée sur le serveur central de Virgin survivra une fois qu'ils seront livrés à eux-mêmes... ■

Tempête sur le Net

À l'heure où vous lirez ces lignes, **Netstorm**, le jeu de stratégie exclusivement online d'**Activision**, devrait déjà être disponible. Nous n'avons malheureusement pas eu le temps de le tester décemment, mais quelques parties semblent déjà augurer d'un très grand jeu online. Pour la petite histoire, rappelons que Netstorm vous place à la «barre» d'une petite île dans l'univers éthéré de Nimbus. À l'aide de ressources limitées, vous devrez combattre d'autres joueurs pour leur piquer leur lopin de terre et ainsi agrandir votre île. Vous produisez des pièces en récupérant des cristaux, chaque unité disposant de pouvoirs et de capacités spéciales en fonction de leur allégeance à l'une des trois furies, le tonnerre, la pluie et vent. Pour aborder les îles ennemies, vous devrez construire des ponts à l'aide d'éléments ressemblant à des pièces de Tétris, et y placer vos unités pour la défense comme pour l'attaque.

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez toujours faire quelques parties à l'aide de la démo disponible sur le site Activision à **www.activision.com.** ■

Aménagement de la Zone

*Récemment l'***Internet Gaming Zone** *de* **Microsoft** *a subi un sérieux lifting, coïncidant avec l'ajout de nombreux jeux comme Jedi Knight, Close Combat 2 et Age of Empires, entre autres. Malheureusement, la transition ne s'est pas faite sans heurt puisque pendant près d'un mois IGZ faisait méchamment planter les versions internationales d'Internet Explorer 4, dont la française bien sûr... Heureusement, depuis début novembre tout semble être rentré dans l'ordre. Cette nouvelle version a aussi marqué l'introduction du premier jeu payant de la Zone : Fighter Ace. Pour l'instant le jeu est toujours en bêta-testing, et vous aurez peut-être encore la possibilité de le tester gratuitement en avant-première !* ■

Love-Boat

Les amateurs de marine de guerre auront peut-être envie de s'essayer à **Iron Wolves**, *un simulateur de combat naval online que vous pouvez trouver sur l'URL* **www.on-line.co.uk/iw**. *Prenant pour thème la Seconde Guerre mondiale, vous pouvez prendre la barre d'un U-boat, une corvette, un destroyer, ou un tanker si vous avez des tendances masochistes. Même s'il n'est pas particulièrement transcendant au niveau graphique, les développeurs ont mis l'accent sur la jouabilité, privilégiant l'action sur la simulation. Les parties sont basées sur des missions, plutôt que sur une gigantesque arène, mêlant timoniers humains et gérés par l'ordinateur. Le résultat est un environnement riche en cibles ! Pour participer à la bataille, il vous en coûtera 19 dollars par mois, connexion illimitée* ■

Age of Empires

PEUPLES DU NET...

Mêlant subtilement Warcraft 2 et Civilisation, Age of Empires est le premier jeu du genre où les mots stratégie, tactique et économie ont vraiment un sens. Et pour mener sa civilisation à la victoire, il faudra maîtriser parfaitement ces trois éléments.

Tel le grand Bob Marley, vous [illegible] chanté la chute de Babylone et vous avez rêvé de le combattre. L'opportunité ? Eh bien Age of Empires est un peu fait pour vous. De même si vous ne jouez pas les Jamaïcains, vous pourrez affronter tous les joueurs du monde (et les autres) soit en réseau local, soit sur le Net via TCP/IP, Kali ou l'Internet Gaming Zone de Microsoft (c'est encore gratuit... pour l'instant). Une fois les paramètres choisis (type et taille du terrain, ressources, etc.) vous devrez déjà faire votre premier choix stratégique à savoir choisir parmi les douze ethnies disponibles (Assyriens, Choson, Égyptiens, Grecs, Hittites, Minoens, Perses, Phéniciens, Shang, Sumériens, Yamato et les vils Babyloniens), quelle civilisation vous mènerez au combat. Ce choix s'avère crucial car chacune a des caractéristiques différentes (les Assyriens ont de meilleurs archers, les Sumériens de meilleures catapultes, etc.) et un arbre de recherches différent : les Yamato auront les [illegible] mais n'auront pas les [illegible] et les Assyriens auront tous les upgrades pour les prêtres mais pas de centurions... Bref il faut déjà savoir comment l'on souhaite attaquer avant d'avoir commencé. Une fois tous les joueurs prêts, la carte peut démarrer, et une carte est dessinée aléatoirement en fonction du nombre de participants, des [illegible] et du type de terrain. Et là, première grosse surprise : les cartes générées sont équilibrées, belles, bien pensées et valent la plupart des maps que les fans ont pu mettre au point après des heures de travail pour d'autres jeux comme Warcraft 2. En dehors du mode Deathmatch où vous partez avec 2000 points dans chacune des quatre ressources (nourriture, bois, pierre, or), vous débuterez avec le minimum vital à savoir un Town Hall, trois paysans, 200 points de nourriture et 200 de bois. Votre premier souci sera donc [illegible]. Vous mettrez vos premiers hommes à la cueillette, à la chasse et au bois, vous ferez des bateaux de pêche si

Suivant votre civilisation, les méthodes de construction sont radicalement différentes : les Shangs, dont le coût de construction des villageois est très faible, font très bien pour les petites cartes car ils ont un développement beaucoup plus rapide (ils peuvent même attaquer juste avec leurs paysans !) mais ne tiennent pas longtemps si la partie dure. Les Babyloniens avec leurs bonus sur les tours et murs sont particulièrement adaptés à la construction et à la défense d'une merveille alors que les Vikings sont très puissants sur les batailles combinant combats maritimes et terrestres. L'aspect tactique du jeu est lui aussi essentiel car chacune des unités a ses avantages et ses faiblesses. Les catapultes sont les unités les plus fortes et peuvent détruire en quelques secondes n'importe quelle caserne mais un groupe de chevaliers-archers en viendra à bout sans une perte grâce à leur grande mobilité. Il faut donc les accompagner de chevaliers pour les protéger de ces derniers. Les cités-villes peuvent rapidement créer un village fortifié avec murs et tours mais un simple paysan peut convertir plusieurs... Il faut donc vraiment combiner toutes les unités si l'on veut une armée sans faille, et le passage libre entre les groupes comme dans Alerte Rouge permet de belles combinaisons. Il faut aussi y rendre à ne rechercher que les technologies dont on aura les unités correspondantes. Il sert à rien de faire des archers ? Pourquoi améliorer l'armure de chevalier si on n'en fait pas beaucoup ? Les ressources sont limitées et il faut vraiment les économiser et intégrer au mieux la gestion.

MagicBob

Au début, le plus proche village vous assistera pour récupérer les 300 points de nourriture nécessaires pour passer à l'âge des outils en pensant à bien surveiller la mine d'or et les arbres que vous avez par la suite. Une fois votre marché construit, vous pourrez faire des femmes qui vous apporteront la nourriture nécessaire et vous pourrez librement vous consacrer à vos objectifs guerriers.

Plus tard, vous pourrez bien sûr faire vos ennemis mais si vous êtes plus pacifique, il vous suffira de contrôler pendant 2 minutes tous les artefacts ou nouvelles ruines éparpillés sur la carte au même moment et de garder 200 ans une des merveilles (une aide à la survie accès aux unités les plus évoluées, victoire, etc.) vous aurez besoin d'or et pierres que vous pourrez soit envoyer vos pèlerins miner, soit faire par commerce avec vos voisins. Enfin, pour construire des tours et les murs vous aurez besoin de pierres en grande quantité.

Carnet d'adresses

Http://mordor.netlink.ch/user/cartho/age/index.html
Telcontar's Empire of the Ages.
Http://age.gamestats.com/age/index.htm - Age of empire Heaven.
Http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/4284/aoe_main.html - Lithium's Age of Empire Site.

Jedi Knight

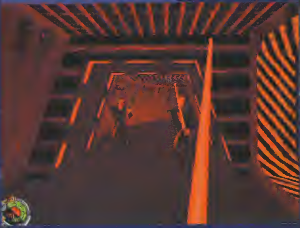
LA FORCE DU RÉSEAU !

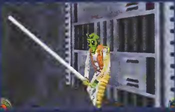
On ne le répétera jamais assez : un jeu prend une toute autre ampleur en réseau ! Et c'est particulièrement vrai pour Jedi Knight. Sortez donc les sabres lasers et allez affronter les adversaires des quatre coins du monde ! Vous avez de quoi faire...

Comme l'avaient promis les gars de chez LucasArts, la partie réseau de Jedi Knight a fait l'objet d'un soin particulier. Ainsi, vous pourrez vous adonner aux joies de la tuerie collective par câble série, modem, réseau local et Internet. Si ces deux derniers modes peuvent accueillir jusqu'à 32 joueurs, il est vivement recommandé de ne pas dépasser huit connectés en réseau local et quatre sur Internet. Justement, pour jouer via le réseau mondial, deux possibilités vous sont offertes (enfin presque !). Si vous possédez la bonne version d'Internet Explorer (donc si vous avez beaucoup de chance), vous pourrez passer par l'Internet Gaming Zone. Dans le cas contraire, vous devrez transmettre votre adresse IP (ou récupérer celle d'autres joueurs sur les groupes de discussion spécialisés tel que le serveur Jedi Knight ou Kali). Mais rassurez-vous, trouver des adversaires (n'importe quelle heure du jour ou de la nuit) n'est vraiment pas difficile ! Surtout que les conditions générales de jeu sont très bonnes. La fluidité reste la même qu'en mode Solo et seules quelques parties avec des joueurs outre-Atlantique (donc très loin...) se sont révélées injouables (avec des laps de temps d'environ 10 secondes entre le déclenchement d'une action et sa réalisation !). Dans la majorité des cas, les lags ne sont pas vraiment handicapants et le plaisir de jeu est donc à son comble. Seule ombre au tableau, la note de téléphone qui risque d'être terriblement salée (surtout avec l'augmentation des tarifs de France Télécom). Alors ne faites pas comme moi et modérez vos ardeurs (à ce propos Olivier, pour ma note de frais, oui, je comprends, on verra plus tard !).

Un personnage sur mesure

[illegible] détail, vous devrez choisir votre personnage parmi les 22 qui vous sont proposés (et qui ne sont autres que ceux du ▶





36 17 GAME OVER

Sans payer par chèque ni par CB

Recevez les nouveautés grâce au minitel

1. Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre ch
4. Nous vous l'envoyons chez vo
5. Vous n'envoyez chèque ni CB, vous ne payez que la communication

DEJA 10 000 CLIENTS SATISFAITS!!!

50 TITRES DISPOS EN 48 H :

Oddworld
transport Tycoon
Formula 1 97
Parappa the Rapper
Nuclear Strike
Croc
Mass Destruction
Rapid Racer
Battle Arena Toshinden 3
Soulblade
Jet rider
Cool boarders
2Xtreme
Porsche challenge
Superstar Soccer
V-Rally
Etc...

PC CDrom

PlayStation

drapeau). Pour pratiquer ce mode, vous jouerez de trois niveaux très bien conçus et de taille [illegible]. Malheureusement, ce genre de parties [illegible] nécessite une concertation entre les joueurs [illegible] difficile à mettre en place sur Internet. La vitesse avant une qualité qui a échappé à nombre [illegible] développeurs actuels. Le deuxième mode, moins [illegible] classique, consiste à ramener un nombre [illegible] d'objets (crânes, cœurs, [illegible]) et de contre-tuer à loisir. Évidemment, une connaissance approfondie dans le maniement du sabre laser est nécessaire avant d'aller courser [illegible] de frustes humains. Vous pouvez aussi jouer [illegible] comme Fred et nettoyer la zone de ses [illegible] et vaudou à coups de tronçonneuse. C'est [illegible] moins fin mais tout aussi efficace ! ■

Sébastien Tasserie

▶ jeu en solo). Vous sélectionnez ensuite la couleur de votre sabre (très important !), votre grade et répartissez votre Force en fonction des différents pouvoirs nécessités. Si le joueur qui héberge la partie décide du grade maximal autorisé, il est très rare de se retrouver avec des pouvoirs limités au strict minimum. Il faut dire que l'utilisation abondante des débris volants et autres projectiles contribue grandement à rendre Jedi Knight aussi fun en réseau. Enfin bref, bien vous en honnête compte, vous aurez le choix entre deux types de jeu : le mode capture du drapeau et le mode formation de Jedi. Le mode capture du drapeau, très traditionnel, est basé sur un système de jeu par équipe (même s'il peut se jouer à un contre un). Vous devrez alors, à l'aide de vos coéquipiers, subtiliser le drapeau adverse et le ramener dans votre partie de terrain (en ayant pris soin de protéger votre propre

Dure limite

CD-ROM pour Windows 95

A bord de votre Mecanoïd, faites régner la paix et la justice jusqu'au fin fond de l'univers !

Un casse-briques intergalactique nouvelle génération comme vous n'en aviez jamais vu !

- 48 superbes niveaux
- de multiples armes à votre disposition
- musiques et bruitages digitalisés, mixés et restitués à pleine fréquence
- haute résolution 640x480, plein écran, scrolling fluide jusqu'à 100 images/seconde
- shoot'em up intégré

148F

Configuration requise : Pentium 100, W95, 8 Mo de RAM.

INCLUT UN ÉDITEUR DE NIVEAUX POUR AUGMENTER LA DURÉE VIE DE VOTRE JEU

En vente chez votre revendeur habituel

B O N D E C O M M A N D E

à renvoyer accompagne de votre règlement à SYBEX - 1, villa Coeur-de-Vey - 75685 Paris Cedex 14 - Tél. 01 44 12 61 30 Fax 01 45 41 53 06

- Envoyez-moi ... exemplaire(s) de MECANOID 97 au prix unitaire de 148 F TTC + 29 F (port et emballage)
- *Je joins mon* règlement de .....F par :
  Chèque bancaire ou postal à l'ordre de SYBEX
  Carte Bleue n°/_/_/_/_/ /_/_/_/_/ /_/_/_/_/ /_/_/_/_/
  Expire le /_/_/ /_/_/

Date :
Signature :

- Adressez-moi votre catalogue automne/hiver 97 (livres et logiciels) GRATUIT

NOM : PRÉNOM :
SOCIÉTÉ :
ADRESSE :
CODE POSTAL :
VILLE :

TVA 20,6 % incluse. Je recevrai une facture acquittée dans mon colis

SYBEX SUR LE WEB : www.sybex.fr

MEC/G4/12

Salles réseau

Notre futur ludique passe obligatoirement par la vulgarisation du jeu en réseau et par Internet, et si pour l'instant ce dernier reste encore marginal, de nombreuses salles se sont développées en France, proposant des services pour jouer à plusieurs sur des PC. Nous avons donc décidé d'entamer un tour de France, avec des étapes dans les principales agglomérations, pour vous faire découvrir ces salles, ainsi que les divers établissements dédiés aux jeux vidéo et à Internet, sous tous leurs aspects.

Tout le monde n'est pas encore connecté sur Internet, loin de là, et déplacer son PC chez un copain pour faire une partie de Quake ou de Duke entre amis n'est pas toujours très facile, sans parler des problèmes d'homogénéité des machines ! Le sud de la France semblant plus particulièrement dynamique dans le domaine (et pour déroger à [illegible]), nous avons donc commencé notre démarche sur Montpellier. Mise à part quelques boutiques et salles de jeux vidéo en périphérie, l'essentiel de ces établissements est regroupé dans un rayon de quelques centaines de mètres, dans et autour du Centre Commercial Polygone ! On trouve à l'intérieur deux dont une Fnac, dont le rayon jeux micro est hélas un peu tristounet. À l'étage supérieur du centre, on a Micromania, une boutique très bien agencée, lumineuse, avec des démonstrations des derniers jeux (PC et consoles) et un écran géant tout au fond ! Enfin, légèrement à l'extérieur, une grande boutique Ultima constitue un ▶

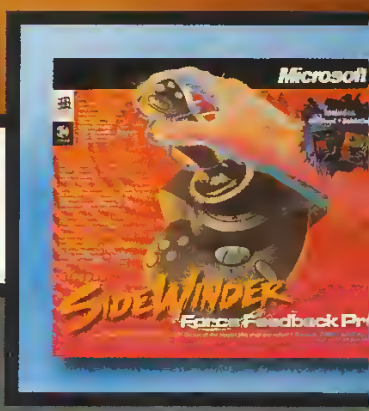
Dimension 4

Nous l'avions rapidement présentée le mois dernier, mais une halte plus sérieuse nous a permis de découvrir en détail une salle bien sympathique, sise au 11, rue des Balances. Une machine connectée sur Internet permet aux curieux ou aux étudiants de surfer sur le Web, et quelques tables de jeux de société (échecs, jeux de cartes, etc.) permettent de patienter ou de se reposer, en sirotant une boisson (non alcoolisée évidemment) ! Le cadre est assez agréable, avec des posters, des lithographies Bilal…Une salle dotée d'un écran géant et des nouvelles consoles permettent (pour 30 F. de l'heure) de s'éclater, seul ou à plusieurs, le tout dans une ambiance explosive, avec des enceintes aux quatre coins de la pièce ! L'essentiel de la salle reste la quinzaine de machines regroupées dans la salle principale, qui petit à petit se voient dotées de cartes 3Dfx, pour découvrir les toutes dernières nouveautés (Jedi Knight, Total Annihilation, Dark Reign, etc.) et se perfectionner sur les classiques (Warcraft 2, Duke Nukem 3D, Quake, Master of Orion 2, etc.). De nombreux tournois, des nuits à thème et pas mal de projets pour les mois à venir (passage en Numéris…) font de cette salle un lieu incontournable pour les joueurs et les curieux !
Dimension, 4-11, rue des Balances, tél.: 04 67 60 57 57, dimensio@hol.fr.

Prêt ?

Démarrer

SIDEWINDER
Force Feedback Pro



Recommandé pour :

Daytona USA Deluxe

Flight Simulator 98

G-Police

Red Baron II

Sabre Ace

Spearhead

Tomb Raider II

Prenez vos précautions avant de jouer avec le nouveau joystick SideWinder Force Feedback Pro.
Ses moteurs intégrés vous restituent chaque mouvement, chaque sensation, chaque impact de vos personnages ou de vos appareils. Plus rapide grâce à son processeur intégré, entièrement programmable et surtout indestructible, SideWinder Force Feedback Pro introduit LA véritable interactivité dans les jeux multimédia. **Quand vous l'aurez, vous n'aurez qu'à bien vous tenir.**

Offre de lancement : SideWinder Force Feedback Pro est livré avec 2 jeux : MDK Mission Laguna Beach et Interstate 76.

AVEC CE PRODUIT, UN LOGICIEL OFFERT
Je participe aux DUO'S
du 1/10/97 au 15/01/98 Participation aux frais 3,5F

Microsoft

Jusqu'où irez-vous ?™ www.microsoft.com/france/chezvous/

troisième choix intéressant. En tout cas, en faisant le tour de ces trois boutiques majeures, la concurrence faisant rage, vous devriez pouvoir trouver les jeux à des prix imbattables ! Pour ce qui est des salles d'arcade, [illegible] trois rues adjacentes, toujours à côté du Centre Commercial Polygone. Des jeux de combat (Tekken 3...) et des courses de véhicules sont présents en masse, avec des [illegible] flippers [illegible], la plupart du temps des tables de billard, des [illegible] et autres jeux plus classiques qui permettront de [illegible] dans les plaisirs moins techno.

Plutôt consacrées aux PC, les salles réseaux regroupent généralement des machines par quatre, huit ou plus, qui mettent à la disposition des joueurs des jeux, [illegible] et éventuellement le réseau, par tranches horaires, pour des tarifs plutôt bon marché. Les machines connectées sont toutes identiques (et géné-

BRÈVES

- **Extreme Games**, 3, avenue du Pont-Juvénal, tél : 04 67 65 56 25, **concept34@wanadoo.fr** Ouvert tous les jours de 14 h à 1 h du matin
- **MT2i**, 619, avenue du Triolet, tél.: 04 67 63 01 54 Ouvert tous les jours de 9 h à 1 h du matin
- **Station Internet**, 6-8, place du Marché-aux-Fleurs, tel : 08 00 35 25 15, **contact@station-internet.com**, ouvert du lundi au samedi de 10 à 22 h. Tarifs : 20 F/30 mn, 30 F/1 h, 200 F/10 h. Dix postes P133 en libre-service, ligne Numéris, une salle de démonstration avec animation les samedis après-midi

GIGA GAMES

Une salle en pleins travaux d'agrandissement, qui propose pour l'instant huit machines, mais avec un système de contrôle du temps de jeu automatisé original. Chaque client achète en effet une disquette personnalisée, avec un certain nombre d'unités de temps (1 heure ou plus) qui lui sont décomptées par un outil fait maison sous Windows 95. Cela simplifie la gestion des temps d'utilisation des PC par les joueurs, qui en outre ne sont pas limités par des tranches horaires. S'ils ne jouent que pendant 33 minutes, cela sera précisément décompté sur leur disquette-crédit. Huit Pentium 166 MMX équipés de Monster 3D. Internet prévu dans les mois à venir. Giga Games, 46, avenue Georges-Clémenceau, tél.: 04 67 58 20 50. Du lundi au samedi, de 10 heures à 1 heure du matin. Tarifs : 47 unités, soit 1 h 30 pour 30 francs.

PIXEL ou XL

En plein centre de Montpellier, derrière le Centre Polygone, un établissement très dynamique, avec deux salles comprenant chacune neuf machines (Pentium 150, 3Dfx, 32 Mo de RAM, écran 17 pouces...) plus un PC dédié Internet. On y joue aux toutes dernières nouveautés (Jedi Knight, Total Annihilation, etc.) mais aussi aux classiques (Duke, Quake et autres). 19, rue Boussairolles, tél.: 04 67 58 34 43, tous les jours de 11 heures à 1 heure du matin. Tarifs : 1 h : 30 F., 2 h : 40 F., 20 h : 300 F., 40 h : 550 F., Internet 50 F. par heure...

1000 ans pour bâtir un empire,

quelques minutes seulement pour le perdre...

Age of Empires vous lance le plus grand défi de l'histoire.
Ce jeu de stratégie et d'action en temps réel couvre une période de 10 000 ans de l'âge de pierre à l'âge de fer. Choisissez l'une des douze civilisations proposées (égyptienne, grecque, asyrienne...) et partez à la conquête du monde !
Explorez, bâtissez des cités, levez et entraînez vos armées, déclarez la guerre, négociez la paix, développez et exploitez vos ressources,

**vous devrez être impérial,
pour asseoir votre domination...
et conserver le pouvoir.**

ENSEMBLE STUDIOS

AGE of EMPIRES

Je participe aux DUO'S

Microsoft
www.microsoft.com/france/dieuvous/

HELP WANTED !

Nous sollicitons votre participation pour nous fournir les coordonnées de tout établissement susceptible d'entrer dans cette nouvelle rubrique (Cybercafés, salles de jeux en réseau, salles d'arcade…). Envoyez-les à l'attention de Thierry Falcoz ou de Didier Latil à la rédaction (e-mail : tfalcoz@planete.net ou dlatil@planete.net). Merci d'avance.

…lement bien équipées), ce qui permet donc à chacun de jouer dans d'excellentes conditions. Divers systèmes d'abonnement ou de tarifs préférentiels permettent en outre de fidéliser une clientèle jeune et souvent passionnée, et des boissons non alcoolisées sont disponibles pour des tarifs très bas (5 F. pour le Coca !). Assez souvent, il y a aussi certaines machines connectées sur Internet, que cela soit pour découvrir l'univers du Web ou même pour jouer. Dans ce cas, faites bien attention à ce que les salles soient équipées de lignes Numéris et de modems costauds (33 Ko étant le strict minimum) pour avoir les débits corrects. Renseignez-vous aussi sur les meilleures heures pour naviguer sur le Net, très encombré par moments. Pour jouer dans de bonnes conditions, le P166 est désormais un minimum à moins que des cartes 3D fixe viennent pallier ces problèmes de puissance. Le meilleur moyen pour savoir si les conditions de jeu sont optimales, consiste encore à regarder des clients jouer et à leur demander leur avis ! ■

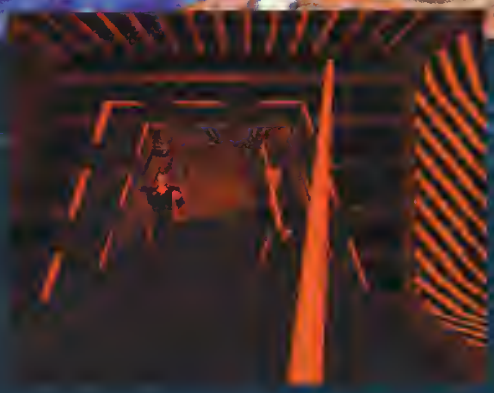
Didier Latil

Alerte rouge sur Carcassonne (11000)

En plein centre de la ville, à côté de la place Carnot, une belle salle pour jouer en réseau et découvrir le monde, avec du matériel de qualité. Grâce à deux lignes Numéris, les PC sont connectés sur Internet (à 128000 bds/s), ce qui permet par exemple en ce moment de découvrir Ultima Online ! Ce sont dix Pentium 200 avec 32 Mo de RAM et écrans de 17 pouces qui sont accessibles.

Tarifs : 1 h : 30 F., 2 h : 50 F., 10 h : 200 F. Possibilité de louer la salle pour une nuit (22 h à 10 h), à partir de six personnes (150 F. par personne, petits déjeuners compris) .

Alerte-Rouge, 72, rue Aimé-Ramond, tél.: 04 68 25 20 39, alerte_rouge@cbhouse.fr, ouvert du mardi au dimanche, de 9 à 12 heures et de 14 heures à très tard…



Curiosité

Laserquest, 7, rue Alexis-Alquié, tél.: 04 67 22 39 02 (près de la gare). Ouvert du mardi au dimanche de 14 heures à 1 heure du matin. : Tarifs : 5 parties : 135 F., 2 parties : 65 F. (75 F. le week-end), 1 partie : 42 F. (32 F. pour les étudiants en semaine). Sur 350 m² deux équipes s'affrontent à coups de rayons laser dans des décors futuristes pendant 20 minutes environ. Très sympa, un bar vous attend à la sortie, avec quelques jeux vidéo pour vous détendre, ainsi qu'une photo laser.

Achetez le premier, le deuxième est offert* !

"Un logiciel offert* pour un produit acheté, ça m'a donné des ailes. Après avoir acheté Flight Simulator 98, j'ai vite renvoyé mon coupon et mes 31 francs de participation. Et sous huit jours j'ai reçu... Golf 3.0. Comme ça, si je tombe en panne de kérosène, je saurai où me poser". *C'est à partir de maintenant et c'est jusqu'au 15 janvier 1998.* ***Les Duo's : assemblez-les comme vous voulez.***

Microsoft

Jusqu'où irez-vous ?™ *www.microsoft.com/france/lesduos/*

* Participation aux frais : 31 francs.

VIENS JOUER ET TESTER LA GAMME DE MANETTES SIDEWINDER ET LES JEUX COMPATIBLES

dans une des 14 salles de jeux en réseau !

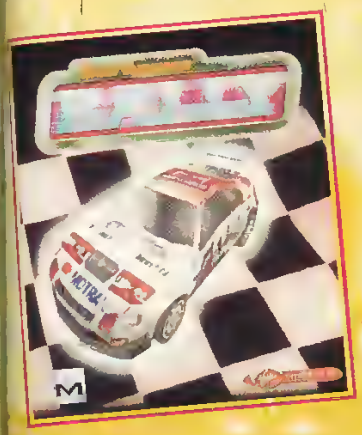
Microsoft
SideWinder Precision Pro

Microsoft
SideWinder
Force
Feedback Pro

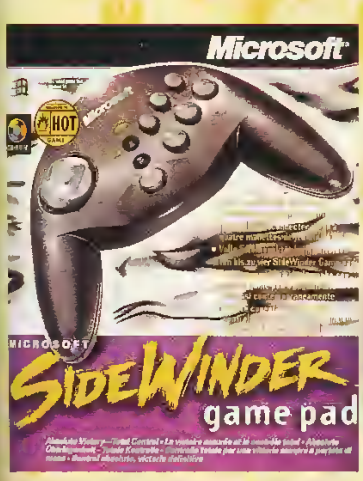
Microsoft
Flight Simulator 98

Virgin
Sabre ACE

Virgin
Screamer Rally



Virgin
Funtracks



Microsoft
SideWinder Game Pad

Psygnosis
Manx TT

Psygnosis
Overboard

Liste des salles

LYON :
Defcon 1 - 118, cours Gambetta - 69007 Ly
Tél. : 04 72 76 21 52

PARIS :
Armageddon - 52, Bd de ménilmontant
75020 Paris - Tél. : 01 43 56 54 95

PARIS :
Crazy Mouse games
41, rue St Honoré - 75001 Paris
Tél. : 01 42 33 09 99

MARSEILLE :
Magic café
20, rue du Dr Escat - 13006 Marseille
Tél. : 04 91 13 75 76

MONTPELLIER :
Dimension 4 - 11, rue des Balances
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 60 57 57

PERPIGNAN :
Next Generation games
13, rue de Cerdagne - 66000 Perpignan
Tél. : 04 68 54 04 44

AIX EN PROVENCE :
Net Games - 54, rue de l'Aumone Vieille
13100 Aix en Provence
Tél. : 04 42 26 60 41

NARBONNE :
Versus - 73, rue Droite - 11000 Narbonne
Tél. : 04 68 32 95 27

VALENCE :
Cybermédia - 3, rue Briffaut - 26000 Valence
Tél. : 04 75 78 17 15

BORDEAUX :
Cyberstation - 23, cours Pasteur
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 01 15 15

CARCASSONNE :
Alerte Rouge - 72, rue Aimé Ramond
11000 Carcassonne
Tél. : 04 68 25 20 33

PAU :
Le Petit Troll - 11, rue Duboué - 64000 Pau
Tél. : 05 59 27 05 51

LE HAVRE :
Solaris - 130, cours de la République
76600 Le havre - Tél. : 02 35 24 06 86

RENNES :
Arobace - 11, rue Poullain Duparc
35000 Rennes - Tél. : 02 99 79 19 77

jusqu'où irez-vous ?® **Microsoft**

www.microsoft.com/france/chez vou

Envie d'actio
Jouez Creati

Adieu l'ennui
bonjour l'action.

Creative Labs, créateur du standard sonore Sound Blaster a pensé à tout pour le plaisir du joueur avec sa nouvelle gamme de produits. 100 % fun ! 100 % délire ! Tout d'abord le plaisir des yeux avec la ***Graphics Blaster Exxtreme***. Cette carte graphique vous plongera au cœur de l'action avec une 3D étourdissante de rapidité ! (accélération des jeux Direct 3D et Open GL). La 2D et la vidéo n'en font pas pour avec un affichage pouvant atteindre une résolution de 1600 x 1200 en millions de couleurs. Le plaisir des oreilles ensuite avec la ***Sound Blaster AWE64 Gold***. Ses multiples effets numériques en temps réel et les SoundFonts téléchargeables dans la RAM (de 4 Mo vous assurent des sons époustouflants. De plus en plus de jeux utilisent d'ailleurs le potentiel fantastique de cette carte. Et vous ? Mais pour vraiment passer le mur du son, il faut lui associer les hauts-parleurs et le caisson de basses des ***SoundWorks CSW200***. Enfin pour parfaire de la dernière génération de jeux et du cinéma à la maison, rajoutez la révolution du DVD avec le ***kit PC-DVD Encore Dxr2***. Celui-ci est constitué d'un lecteur de deuxième génération et d'une carte de décompression MPEG 2 avec la technologie exclusive Creative Dxr2.

Choisissez Creative aujourd'hui. Votre PC ne sera plus jamais le même ***Vos loisirs non plus.***

Contactez notre service clientèle au 01 30 67 16 16 pour plus d'informations ou notre Minitel au 3615 Creative (2,23 F TTC/min), 3617 Creative (5,57 F TTC/min).

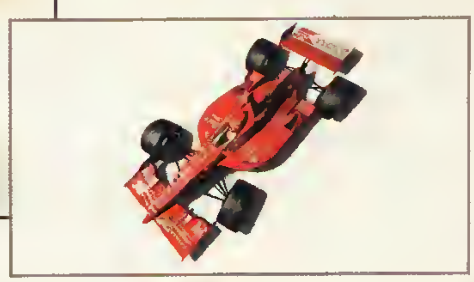
ns ?
ive !
Sound Blaster AWE64 Gold
Kit PC-DVD :
Rejoignez la révolution des jeux DVD
• lecteur de deuxième génération
• lit tous les CD même les CD-R
• carte de décompression MPEG2
• sortie TV (format PAL ou NTSC)
• vitesse 2X pour les DVD (2,2 Mo/s)
• vitesse 20X pour les CD (3 Mo/s)
Graphics Blaster Exxtreme
• carte vidéo accélératrice 2D, 3D et vidéo
• comptatible Open GL et direct 3D
• processeur 3D Labs Permedia 2
• 4 Mo de mémoire
• comptatible Windows 95 et Windows NT 4.0
SoundWorks CSW200
Système de haut-parleurs de qualité Hi-Fi, complément idéal de votre Sound Blaster AWE64 Gold.
• 2 satellites et un caisson de basse
• blindage magnétique
• distorsion harmonique totale : 1 %
C'est clair, votre PC a du potentiel!
CREATIVE

Psygno

La production de titres de qualité chez Psygnosis semble s'accélérer, avec une priorité très nettement affichée : la 3D. Avec des simulateurs, mais aussi de nombreux jeux d'action en développement, l'utilisation des nouvelles cartes 3D semble aller de paire avec le facteur multijoueur. Voici donc en exclusivité quelques-unes des surprises du début d'année prochaine !

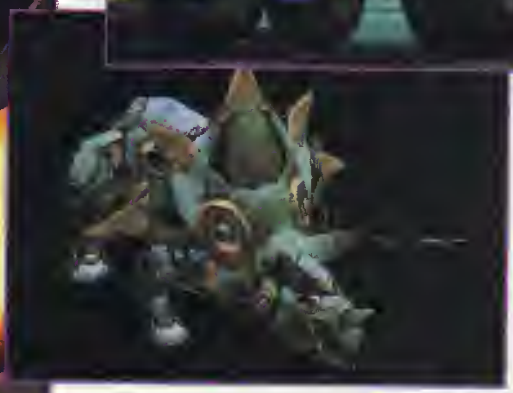
Un reportage réalisé par Didier Latil.

sis les grandes manœuvres



Shadow Master

Dans la grande tradition Psygnosis, voici un jeu qui annonce ouvertement la couleur. De l'action, encore de l'action et toujours de l'action, avec ce shoot doté d'un moteur 3D très impressionnant. Lorsqu'un artiste de talent y ajoute sa griffe ont obtient alors un soft original.



La plupart des produits essayent de justifier leur existence par des considérations hautement métaphysiques, oubliant parfois en chemin l'essentiel, à savoir la plaisir du joueur. L'équipe de Hammerhead, qui développe Shadow Master pour Psygnosis, a dès le début du projet pris le taureau par les cornes, avec un concept de jeu très simple : tirer sur tout ce qui bouge ! Leur idée était de retrouver les mêmes sensations que dans des jeux comme R-Type ou Xenon 2, mais avec une technologie 3D et un monde vraiment original. L'histoire se déroule dans un futur lointain, alors que tout votre système a été envahi par les troupes d'un maître de guerre redoutable. Ce dernier a transformé les créatures des différentes planètes en monstres mécaniques qu'il vous faudra combattre. En fait, le jeu se déroule sur cinq planètes, puis sur le vaisseau-mère ennemi après que vous ayez été capturé (!) pour se finir bien évidemment sur le monde natal du Shadow Master. Au total, ce sont 16 missions qui vous attendent, consistant dans leur ensemble à tout détruire sur votre passage, avec l'éternel boss final à abattre. De temps en temps cependant, il faudra remplir certains objectifs plus précis, comme protéger un vaisseau allié ou détruire un réacteur adverse. Pour cela, vous pilotez une sorte de buggy ultrasophistiqué, que vous pourrez modifier au fur et à mesure des niveaux, après avoir collecté certains bonus, avec de nouvelles armes et diverses autres améliorations. En fait, contrairement à tous les jeux en 3D du moment de type Quake, on retrouve l'impression de shoot frénétique qui a fait les heures de gloire des jeux vidéo à la fin des années 80. Les niveaux sont en effet immenses, mais vous n'aurez pas à vous prendre la tête pour trouver un mécanisme ou une clef pour ouvrir un passage. Ici, on avance sans souci mis à part les hordes d'ennemis qui vous assaillent de toutes parts.

Faiseur d'univers

Si le scénario n'est pas vraiment d'une originalité folle, les auteurs ont par contre tout fait pour immerger le joueur dans des mondes vraiment dépaysants. L'apport d'un grand artiste comme Rodney Matthews y est sans aucun doute pour quelque chose, avec des niveaux aussi bien en ▶

Rodney Matthews

Si son nom ne vous dit pas grand-chose, jetez un coup d'œil sur les illustrations de vos romans de SF ou d'heroic Fantasy. Vous avez de fortes chances de retrouver ses illustrations en couverture, avec un style mêlant avec brio des mondes imaginaires, des créatures étranges et des éléments de haute technologie. Certaines de ses peintures sont exposées dans des galeries d'art et des personnalités comme John Cleese ou Terry Jones (Monty Python) en possèdent certaines. Il a aussi édité un CD-ROM interactif : « Between Earth and the End of Time ».

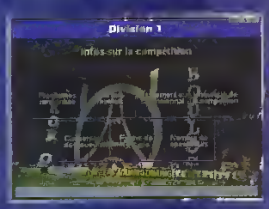
LA COUPE DU MONDE APPROCHE, MAIS ÊTES VOUS ENFIN PRÊT À DEVENIR UN VÉRITABLE ENTRAÎNEUR ?

Alors que vous profitiez du soleil de l'été, notre réseau mondial d'experts du ballon rond a observé et étudié tous les changements, les transferts et les transactions du monde du football, pour vous apporter la plus complète et la plus grande version du meilleur jeu de management du club de football : L'ENTRAÎNEUR Saison 97/98. Avec cette nouvelle édition, vous vous retrouvez de nouveau à la tête de votre club préféré pour une nouvelle saison dans l'enfer du football international !

L'AVIS DE LA PRESSE

« L'entraîneur est une merveille de soft. Jamais un jeu de management de foot n'aura été aussi complet. » Gen 4 Juillet 1998

« Pour la première fois, un jeu de ce type combine l'inexhaustivité et un graphisme réussi. » PC Direct-Juillet 98



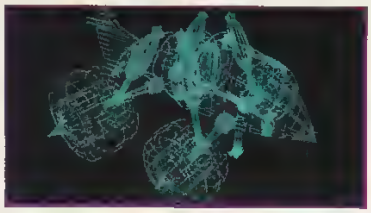
- Un festival de football Européen : les championnats français, anglais, italiens, allemands, espagnols, hollandais, belges et portugais sur un seul CD !
- Des dizaines de milliers de données précises et ultra récentes sur les joueurs et les clubs.
- Jouez jusqu'à 3 championnats différents en parallèle.
- Éditeur de données permettant de modifier et d'adapter les caractéristiques des joueurs, des équipes et des entraîneurs.
- Saisissez votre chance de devenir entraîneur international et menez votre équipe au succès dans les Coupes Européennes et lors de la Coupe du Monde 98.
- Jusqu'à 8 joueurs humains simultanément.
- La nouvelle "Champions League" UEFA à 24 équipes.
- Informations en temps réel sur les transferts et les blessures des joueurs, ainsi que les résultats des autres équipes.
- Un moteur de jeu encore plus performant avec des descriptions encore plus précises.

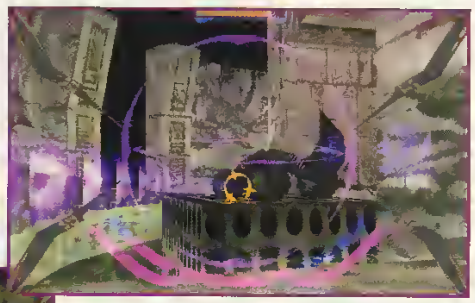
EIDOS

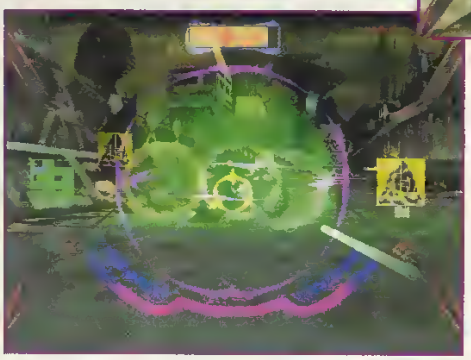
Pour vos informations
www.eidos-france.fr
3615 EIDOS*
08 36 58 19 22*

PC CD

intérieur qu'en extérieur, très vastes, torturés et offrant des vues panoramiques inédites, sans oublier des architectures vraiment bizarres. De même pour les ennemis, leur aspect est vraiment sympa et si on reconnaît facilement les créatures à la base (dragon, pieuvre, araignée, scorpion, etc.), les transformations qu'elles ont subies sont originales. Comme le reste du jeu, toutes les créatures ont été modélisées en 3D, avec en moyenne 170 polygones, mais certaines d'entre elles dépassent les 400. En plus de tout ceci, le moteur 3D permet de très nombreux effets de lumière, d'explosion, de transparence, qui seront d'autant plus appréciables si vous possédez une carte 3D. Malgré la présence de très nombreux ennemis à l'écran et moult effets, le jeu est annoncé à plus de 30 images par seconde sur les PC les plus puissants ou ceux dotés d'une carte accélératrice 3D. Enfin, pour ne rien oublier, le jeu supporte bien évidemment le mode réseau jusqu'à huit, selon plusieurs options, ce qui promet des combats frénétiques. Attention, car la fin d'année sera celle du Shadow Master !







Interview d'Hammerhead

Gen4 : Qui est Hammerhead ?

Hammerhead : Notre équipe se compose d'une dizaine d'employés issus de la scission du groupe Travellers Tales (Toy Story, Mickeymania) en 1996. En mai 97, notre projet Shadow Master approchant de sa phase finale, nous avons changé notre nom de Tales Two en un nouveau label : Hammerhead.

Gen4 : Comment avez-vous obtenu l'aide du dessinateur Rodney Matthews ?

H. : En fait, nous avions déjà fait appel aux talents de ce célèbre dessinateur pour la création de notre logo de Tales Two et nous avions alors discuté avec lui d'une possible collaboration sur un projet ultérieur. Sa créativité pour des univers et des personnages imaginaires nous a toujours attirée et la fusion avec un jeu semble prometteuse.

Gen4 : Comment avez-vous intégré son style à la 3D ?

H. : C'est en effet le principal problème avec les dessins de Rodney Matthews, car les courbes et la complexité de ses mondes sont virtuellement impossibles à retranscrire fidèlement en 3D. En fait, nous avons trouvé un compromis tout à fait satisfaisant, grâce à la puissance de notre moteur 3D, l'influence du style de Rodney se faisant ressentir tout au long du jeu. Nous avons même pu rester très proches de certains modèles de bâtiments et surtout du buggy.

MICROÏDS WANTS YOU!!!

Vous désirez faire partager votre créativité, votre originalité ; vous souhaitez participer à la conception de jeux vidéo diffusés dans le Monde entier ? Alors, rejoignez-nous vite.

Microïds, développeur et éditeur recherche dans le cadre de son expansion :

DES CHEFS DE PROJETS

expérience souhaitée

Passionnés, créatifs, vous serez en charge de :

- La planification du développement.
- La coordination entre les membres de l'équipe interne et les intervenants externes.
- Le suivi de production.

DES PROGRAMMEURS

Expérimentés dans les domaines suivants :

- Language C et C++, Assembleur.
- Connaissance de la programmation sous Windows appréciée.
- Maîtrise de ces languages sur système PC et PlayStation™
- Expérience préalable dans le jeu vidéo souhaitée.

Merci d'envoyer vos CV et lettres de candidature à :
Microïds
- Service recrutement -
1 bis, rue du Petit Clamart
78140 Vélizy

MICROÏDS

Tellurian Defender

La Terre est une fois de plus envahie par des extraterrestres, deux races essayant ce coup-ci de s'approprier votre planète pour des raisons différentes. Vous faites partie des forces de défense terriennes survivantes et vous devez contrer l'ennemi par tous les moyens. Classique ? Pas si sûr !

Psygnosis pourrait fort bien devenir le maître incontesté de la 3D, avec des produits comme G-Police, Shadow Master ou encore Tellurian Defender (auparavant nommé Profiteer), prévu pour début 98. En ce début de XXIe siècle, après que la Terre ait été ravagée par une pluie de météorites, les survivants essayent de reconstruire la civilisation humaine sur une planète complètement transformée. La fonte des glaciers des pôles a causé une montée des eaux dramatique, noyant la majorité du monde et de ses occupants. Quelques vestiges témoignent encore de notre glorieux passé désormais dévasté par de terribles ouragans et des orages électromagnétiques. Pour compléter ce sombre tableau, deux races extraterrestres tentent d'envahir cette planète mal en point, ne se doutant pas qu'elle puisse encore se

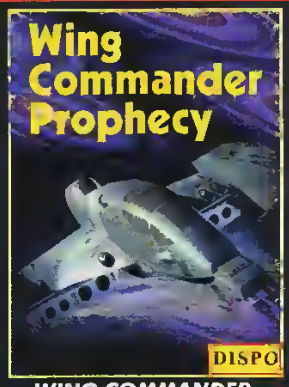
CYBER VISION

DANS NOS 2 BOUTIQUES, NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION

LES NOUVEAUTES JEUX CYBERVISION

TOMB RAIDER 2 VF

STARCRAFT VF



WING COMMANDER PROPHECY NF

A.D. & D. FORGOTTEN REALMS
CONFIG MIN : 486 ET + VO
Contient :
- Pool of Radiance
- Curse of the Azure Bonds
- Secret of the Silver Blades
- Pool of Darkness
- Hillsfar
- Dungeon Hack
etc... soit 12 jeux !

MASTERPIECE COLLECTION
CONFIG MIN : 486 ET + VO
Contient :
- Shattered Land
- Wake of the Ravager
- Strahd's Possession
- Stone Prophet
- Menzoberranzan
- Al-Qadim Genie's Curse

Int. Rall Championsh

F1 Racing

NOUVELLE EXTENSION POUR DIABLO

Une nouvelle classe de personnage : le moine, 8 niveaux supplémentaires à explorer; 12 nouvelles armes : 23 nouvelles créatures et 5 nouveaux sorts.

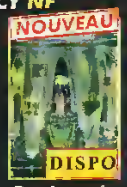
HELLFIRE

Diablo Level Master VO et Unearthed Arsenal VO

Total Anihilation VF

Myth VF

Quake 2

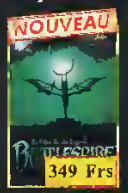


Pax Imperia VO

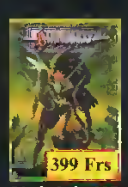
REALMS OF ARKANIA TRILOGY VO
Contient :
- Shadows Over Riva
- Star Trail
- Blade of Destiny

Resident VF

Lands of Lore 2 VF



Battlespire VF



Birthright VO

Hexen 2 VF

Jedi Knight VF

Darkearth VF

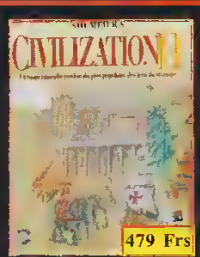
Blade Runner

JEUX MAC

EXCLU CYBERVISION

DIABLO MAC

Master of Orion 2



Civilization 2 VO

F/A-18 Hornet 3.0 VO

- Atlantis VF : 399 Frs
- Tie Fighter VO : DISPO
- Fall Out VO : ??? Frs
- Creatures VF : 299 Frs
- Prime Target : 299 Frs
- Duke Nuken 3D : 369 Frs
- Marathon Infinity VO : 299 Frs
- Marathon Trilogy Box VO : 499 F
- Rama VO : 399 Frs
- Warcraft 2 VF : 399 Frs
- Command & Conquer : 399 Frs
- Damage Incorporated : 299 Frs
- Quake VF : 369 Frs
- A10 Cuba VO : 299 Frs
- A10 Attack VO : 279 Frs

NOTRE ADRESSE :

37, rue de Lappe
75011 Paris
M° Bastille - Ouvert du lundi au samedi de 10H à 19H

PLUS DE 15000 JEUX OCCAZ EN STOCK !

3615 CYBERVISION

PLUS DE 300 REFERENCES DISPONIBLES 24H/24

COMMANDEZ et REGLEZ par CB au

01 43 14 04 49

Ou par Fax au 01 49 29 02 19
De 9H à 19H sans interruption

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concern

Bon de commande à retourner à CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS - Envois sous plis discrets

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
Je règle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
N° ____/____/____/____ Date : __/__

GEN 4

PRODUIT	PRIX
☐ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
☐ ENVOI COLISSIMO (en 48h chez vous)	60 Frs
TOTAL	

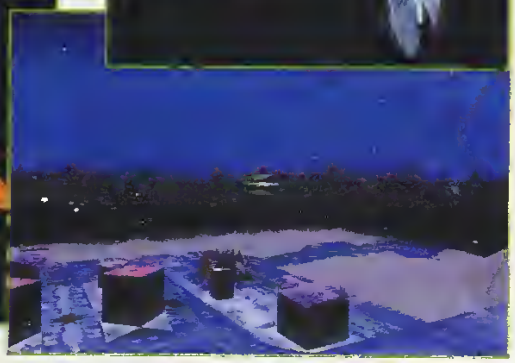
CATALOGUE GRATU

300 produits disponibles !!

Nom :
Prénom :
Adresse :

Naissance d'une trilogie

Tellurian Defender devrait être le premier produit d'une trilogie, basée sur cet univers post-apocalyptique. Si le jeu propose déjà une option réseau jusqu'à 16, il faut savoir en effet que cet aspect multijoueur pourrait bien être la clef de voûte d'un des deux autres produits pour un jeu online regroupant des centaines de joueurs en même temps.



défendre. En tant que commandant et pilote des forces terriennes, vous devez donc repousser l'envahisseur, prouvant qu'un animal blessé - et *a fortiori* un humain - est encore plus dangereux. On retrouve un peu la même idée que dans Xcom de Microprose, puisque vous devrez gérer le développement des recherches, aussi bien en matière de technologie (armes, radars, alliages, etc.) que dans le domaine de la génétique, pour améliorer les capacités de combat de vos pilotes ! Tout ceci se fera sur divers écrans de contrôle futuristes assez faciles d'utilisation, mais l'essentiel du jeu restera cependant la trentaine de missions à remplir. Le jeu proposera trois niveaux de difficulté, mais plutôt que de choisir en début de partie, ce choix se fera implicitement, selon les performances du joueur.

Patrimoine saccagé

La comparaison avec Xcom s'arrête cependant avec le thème général, car le reste du jeu est de l'arcade pure et dure, avec des combats explosifs au-dessus de notre planète. Le jeu est constitué en effet d'une succession de missions, qui dévoileront petit à petit la finalité de cette invasion et les liens qui unissent les deux races extraterrestres. À noter d'ailleurs que Psygnosis a fait appel à Morgan Gendel, l'écrivain à l'origine de nombreux épisodes de Star Trek Next Generation et Deep Space Nine ! Encore une fois, la 3D affichée par le jeu semble exploiter un moteur d'une puissance exceptionnelle et les auteurs du jeu ont su l'exploiter pour offrir des décors assez variés. En outre, les missions se feront aussi bien de jour que de nuit, avec des conditions météorologiques spéciales, sans oublier quelques vestiges de notre civilisation tels que la statue de la Liberté ou L'Empire State Building. À noter aussi la taille des niveaux, qui feront jusqu'à 16000 km², élément d'autant plus appréciable que le cockpit virtuel permet de tourner la tête dans toutes les directions ! De même, les graphistes s'en sont donnés à cœur joie pour créer des vaisseaux complètement inédits au niveau de leur apparence. Profilés, avec des excroissances étranges ou des ailes d'une longueur incroyable, ils sont surtout dotés d'une maniabilité qui devrait vous poser de sérieux problèmes. Alors, prêt pour la défense de votre Terre ? ■

Frogger

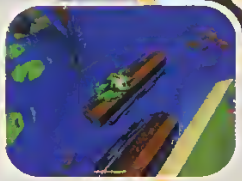
8H30

19H30

12H30

20H30
21H30
22H30
23H30
00H30
...

Maintenant que vous êtes entraîné: jouez!



Hasbro Interactive Inc. All rights reserved.
and FROGGER are the trademarks of KONAMI Co , Limited. ©1981 KONAMI all rights reserved.
et sont des marques de Entertainment©.

Internet : http://www.frogger.com

PlayStation
PC CD
HASBRO Interactive

Newman Haas

Après leur arrivée sur le marché des simulations de F1, Psygnosis recolle à l'asphalte avec un nouveau genre, l'Indycar. Une occasion en or pour découvrir des compétitions pas encore très connues en France, avec tout le savoir-faire de Psygnosis en matière de 3D.

S'il est vrai que la Formule 1 règne en maîtresse incontestée en France, le phénomène américain de l'Indycar commence a faire son trou, avec des courses souvent plus spectaculaires. Sans atteindre la violence des courses de stock-cars, ces courses «à l'américaine»" offrent en effet quelques particularités qui ne manqueront pas de surprendre les curieux, avec notamment plus d'accidents, des courses plus agressives et des circuits d'une plus grande variété. En effet, contrairement à la F1 où le moindre accrochage est fatal, ici, les voitures sont un peu plus résistantes, même en jouant en mode Simulation pure ! Si le nom du jeu en lui-même ne vous dit pas grand-chose, sachez qu'il s'agit de l'écurie d'Indycar la plus prestigieuse du moment, une espèce de Williams-Renault, McLaren ou Ferrari en quelque sorte. Les membres de cette écurie ont participé activement au développement du logiciel pour lui assurer un aspect et surtout un feeling aussi proche de la réalité qu'il est possible de le faire. Pour vous situer un peu mieux la chose, on y retrouve des pilotes comme Michael Andretti (le fils de Mario) mais aussi Christian Fittipaldi (le fils d'Emerson).

Le jeu utilisera une version améliorée du moteur 3D de Formula One 97, supportant bien évidemment les Pentium MMX et les cartes 3D. Newman Haas a aussi été développé dans l'optique d'une utilisation des joysticks et volants Force Feedback, ce qui promet de fortes sensations. L'équipe travaille actuellement sur les modèles de conduite, relativement différents de ceux de la F1, pour que le produit soit suffisamment différent de Formula One pour intéresser aussi bien les fans que les curieux.

Courses à tout casser !

Du coup, toutes les spécificités qui sont désormais indispensables pour ce genre de simulation ont été incluses dans le produit. De très nom-

achetez vendez

aux meilleurs prix

CYNER J

Des professionnels
du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...
Près de chez vous !

• AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	04 42 23 27 66
Nouveau • ALBI	CYNER-J	3, rue Emile Grand - 81000	05 63 54 74 77
• CHERBOURG	CYNER-J	49, Grande Rue - 50100	02 33 53 35 17
• DRAVEIL	CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	01 69 03 45 70
• LA ROCHELLE	CYNER-J	24 bis, rue du Minage - 17000	05 46 50 56 96
Nouveau • LIMOGES	CYNER-J	35 bis, av. Garibaldi - 87000	05 55 10 97 97
• LYON	CYNER-J	3, quai Jules Courmont - 69002	04 78 37 15 13
• MARSEILLE	CALCULS ACTUELS	49, rue de Paradis - 13006	04 91 33 33 44
Nouveau • NICE	CYNER-J	256, av. de la Californie - 06200	
• ORLEANS	CYNER-J	50, rue du Faubourg Bannier - 45000	02 38 62 65 55
• POITIERS	CYNER-J	8, rue de l'Eperon - 86000	05 49 41 77 45
• ROYAN	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	05 46 38 81 00
• ROCHEFORT	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	05 46 99 81 25
Nouveau • VIENNE	CYNER-J	25, rue Joseph Brenier - 38200	

PC CD ROM
TOMB RAIDER 2 →

VIVEZ VOTRE PASSION

PC CD ROM
STARCRAFT →

PC CD ROM
QUAKE 2 →

PC CD ROM
BLADE RUNNER →

Vous êtes un **professionnel** du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

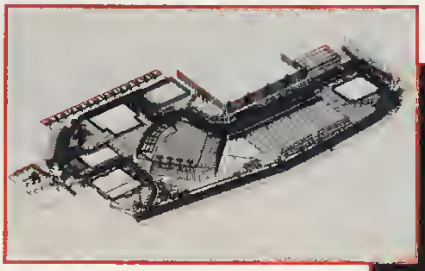
Contactez dès maintenant le Service Développement au 05.46.99.81.25

CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER

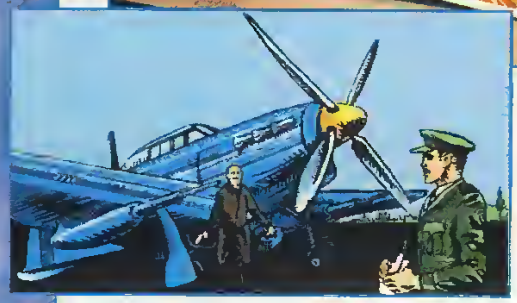
breux menus permettront à chacun de paramétrer le jeu pour qu'il tourne de façon optimale sur sa machine, avec plusieurs résolutions possibles, divers degrés de détails sur les textures, l'horizon, les effets de fumée... Vous allez surtout retrouver 15 circuits totalement inédits pour les habitués de F1. Deux d'entre eux sont ovales, tout comme dans les courses de stock-cars. Quatre des circuits sont tracés en fait dans les rues de villes américaines ou australiennes et cinq autres se déroulent sur des vrais circuits. Enfin, pour les quatre derniers tracés, les développeurs se sont inspirés de courses existantes en les transformant plus ou moins (Estoril, Daytona...). Il serait aussi question de circuits cachés ! Si le jeu propose les courses individuelles, les essais et le classique championnat, on retrouve aussi quelques modes un peu plus originaux. Ainsi le mode Survival, plutôt stressant, dans lequel est retiré à chaque tour la voiture qui se trouve en dernière position ! Vous retrouverez aussi 16 pilotes du championnat officiel d'Indycar, avec par exemple Mark Brundell (ex-pilote britannique de F1), mais ce sera surtout le plaisir de jouer contre ses copains qui devrait vous ravir. *A priori*, il sera en effet possible d'y jouer à deux sur la même machine, avec un écran séparé en deux. Enfin, ceux ayant accès à un réseau, pourront participer jusqu'à huit, le reste des pilotes étant bien sûr contrôlé par l'ordinateur. Psygnosis arrivera-t-il à faire de Newman Haas un produit suffisamment différent de Formula One 97 pour attirer le public vers ce nouveau sport ? C'est vous qui en déciderez début 98.



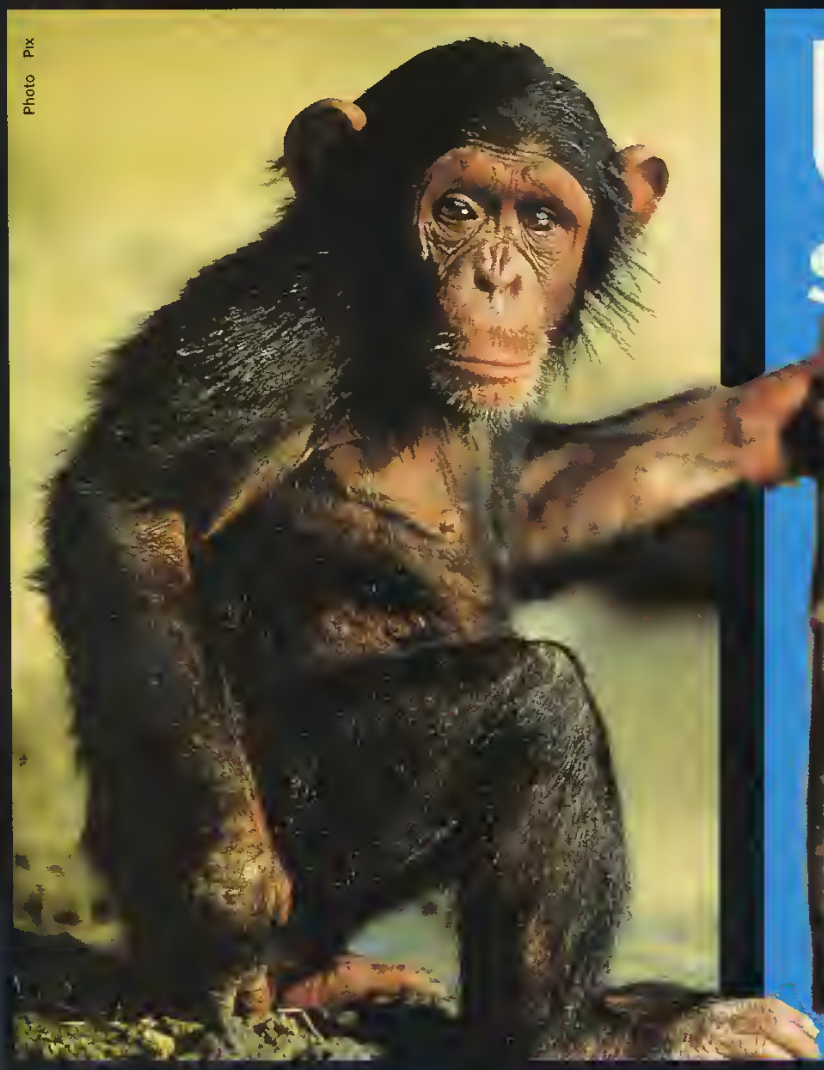
Créez votre propre mission Dark Reign et gagnez de nombreux lots Activision !
La première mission gagnante sera intégrée au Dark Reign Expansion Pack
disponible en début d'année prochaine !
GRAND CONCOURS
DARK REIGN
GÉNÉRATION 4
A l'aide du kit de construction Dark Reign,
construisez une nouvelle mission Dark Reign
et envoyez-la à Génération 4 avant le 31/12/1997.
Les 3 premières missions gagnantes
choisies par la rédaction de Génération 4
seront publiées sur le CD-Rom
du numéro de février de Génération 4.
DARK REIGN
THE FUTURE OF WAR
À GAGNER !
Reign.
Rom du
et sera
Hexen 2, Quake Mission
Pack 2. Votre mission
CD-Rom du numéro
du 5e au 30e - un
Hexen 2,
Pack 2.
du 31e au
du 3
ACTIVISION
GEN4
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
http://www.ubisoft.fr
Ubi Soft

Wings of Destiny

C'est une excellente surprise que nous concocte dans le plus grand secret Psygnosis, avec un simulateur de vol durant la seconde guerre mondiale, qui marche ouvertement sur les plates-bandes des grosses pointures. Loin de la bataille autour du F-22 et de son successeur, voici un peu de fun en perspective.



À l'origine du projet, on retrouve une équipe externe nommée GSI, qui fut contactée par Psygnosis pour initier le lancement de cet éditeur sur le marché des simulateurs de combats aériens. Après avoir vu tourner le simulateur, pourtant encore relativement loin de sa version définitive (environ 6 mois), on comprend un peu mieux le choix de Psygnosis ! Contrairement aux simulateurs modernes où il suffit d'accrocher une cible au radar à plusieurs miles et d'appuyer sur un petit bouton pour la détruire, les auteurs ont misé plus intelligemment sur ces bons vieux avions à hélice de la Seconde Guerre mondiale, avec en outre une approche dualiste intéressante. En effet, à travers quatre campagnes et plus d'une cinquantaine de missions, le jeu permettra à tous les aviateurs de piloter soit du côté des forces alliées soit du côté du Troisième Reich. Vous aurez surtout le plaisir de vous retrouver dans des combats confus et crispants, votre cockpit virtuel permettant de tourner le tête dans tous les sens pour essayer de repérer un ennemi à 4 ou 7 heures ! Vous aurez accès à quatre des avions



Un PC sans cartes Monster, c'est comme King Kong sans les muscles.

Monster 3D

- La référence en matière de jeux 3D.
- Solution additionnelle compatible avec tous les types de cartes graphiques.

Monster Sound

- Accélérateur audio PCI
- Son 3D enveloppant en temps réel.
- Wavetable intégré.
- Supporte Windows 95™ DirectSound et DirectSound 3D.

Pour plus d'informations, consultez le site web de Diamond : http://www.diamond.de

Question fun, Monster 3D donne une dimension véritablement nouvelle aux jeux sur PC. Dès le départ vous êtes scotchés. Et la qualité graphique est si extraordinaire que vous ne savez plus où finit la réalité et où commence la fiction. Bref, vous n'êtes plus rivé à votre écran, mais bel et bien au cœur de l'action. De plus, avec Monster Sound, vos oreilles vont aussi connaître le grand frisson. En effet, grâce à l'accélérateur audio pour la première fois sur bus PCI, vous bénéficiez d'un son incroyablement fidèle où que vous vous placiez. Alors, pourquoi attendre plus longtemps ? Bravez les "monstres" et plongez dans l'action.

Pour plus d'informations sur notre gamme Monster, ou tout autre produit Diamond, contactez nos équipes commerciales ou consultez notre site Web.

DIAMOND MULTIMEDIA EUROPEAN DIVISION

Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

REVENDEURS : **aAt Superscore** (TÉL : 01 44 93 88 00), **SURCOUF** (TÉL : 01 53 33 20 00), **L.C.D.I. Advance** (TÉL : 01 40 09 51 51).

Diamond Multimedia Southern Europe (Succursale) - 6, Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - France
Tél : 01 41 40 15 88 - Fax : 01 47 56 11 39

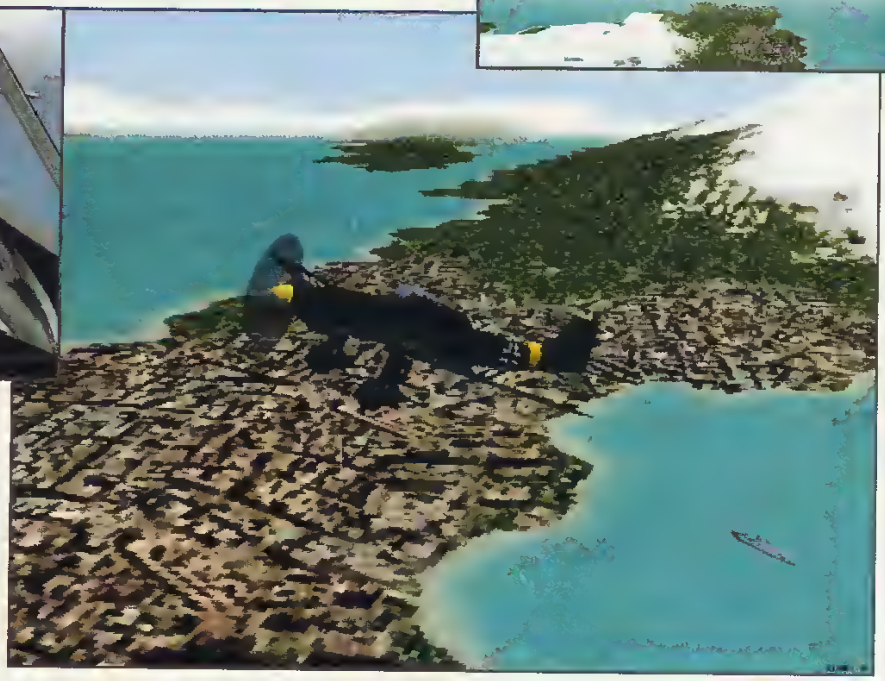
BBS multilangues modem 28 8 KB 00-49-8 151-266333, 00-44-11189-444415 ou 00-1-408-325 7175, Numéris 00-49 8151-266334 - America Online (Keyword : DIAMOND)

Actebis SA	KARMA	High Tech Services	AEE
Tél : 01 30 86 67 67	Tél : 01 46 74 56 56	Tél : 04 42 20 59 59	Tél : 01 46 70 18 88
Fax : 01 30 86 67 66	Fax : 01 46 74 00 37	Fax : 04 42 20 59 23	Fax : 01 46 70 18 70

Monster 3D et Monster Sound sont des marques commerciales ou des marques déposées de Diamond Multimedia Systems, Inc.

GSI, Psygnosis : duo de choc !

Fondé en 1993, ce label a affecté un dizaine de personnes sur le projet depuis bientôt 18 mois, parmi lesquelles on retrouve tout de même Philip Allsopp, un vieux de la vieille de chez DID (F29 Retaliator, TFX, Inferno, EF2000, etc.), avec un renfort récent de six personnes, sans compter les divers experts et spécialistes ayant travaillé sur le projet.



les plus célèbres de cette époque, avec les Messerschmidt 109 et 262 d'un côté, et les P52 Mustang et Supermarine Spitfire de l'autre. Il est aussi a noter que les campagnes se dérouleront en fait à travers sept des pays engagés, avec une évolution en parallèle, quel que soit votre camp. Le type des missions semble regrouper tous les classiques du genre, avec des attaques au sol ou en mer, des duels aériens, des missions d'escorte… L'équipe a bien sûr utilisé de nombreux documents d'époque, des cartes détaillées et les services de spécialistes, notamment pour élaborer des modèles de vol aussi fidèles que possibles, faisant appel à un américain travaillant pour Lockheed-Martin et l'US Air Force. Je sais, les éditeurs de jeux nous disent tous la même chose, alors nous ne nous étalerons pas plus avant sur le sujet, attendant une version vraiment jouable pour nous faire une opinion avisée. Mais pour bien rendre l'atmosphère de ces combats aériens, il fallait en plus une réalisation exceptionnelle et Wings of Destiny semble sur ce point largement tenir ses promesses.

3D par soft avant tout

Le produit a été développé pour Windows 95 et il exploitera bien évidemment les cartes 3D *via* Direct3D et la 3Dfx avec les librairies Glide, mais le jeu a été conçu essentiellement pour les utilisateurs « normaux », ne possédant donc pas obligatoirement de cartes 3D. Le moteur 3D semble plutôt puissant et les développeurs semblent confiants quant à l'optimisation du jeu, quel que soit le Pentium utilisé, mais le Pentium 90 avec 16 Mo de RAM sera vraiment le strict minimum. Le jeu offrira en effet des graphismes allant du 8 bits (320x200 en 256 couleurs) jusqu'au 32 bits (sans aucun doute réservé aux P233 MMX et mieux), avec un son Surround, pour les heureux possesseurs de ce genre de matériel. Si le produit est avant tout destiné aux joueurs solitaires, la présence du mode Réseau constituera la

305 F

Gamme ADI 4 0 Française/Maths ou Anglais du CE1 à la 3eme PC W95

309 F

LBA 2 PC

259 F

Demons et Manants PC

265 F

Virtua Fighter 2 PC

Achtung Spitfire PC

309 F

X COM 3 PC

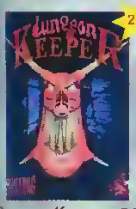
219 F

Sonic 3D PC

329 F

Batailles du Pacifique PC

Total Annihilation PC



279 F

DungeonKeeper PC

265 F

Worldwide Soccer PC

325 F

Atlantis PC

279 F

Pandemonium W95 PC

270 F

Roland Garros 97 PC

329 F

Lands of Lore 2 PC

Gettysburg ! PC

325 F

Blood PC

325 F

Constructor PC

219 F

Formula Karts W95 PC

299 F

Conquest Earth W95 PC

299 F

Age of Empires W95 PC

309 F

Moto Racer W95 PC

Shadow Warrior P

PROFITEZ DES PROMOTIONS SPECIALES DE NOE

EN ROUGE : LES PROMOTIONS (ATTENTION QUANTITE LIMITEE)

EN NOIR : LES NOUVEAUTES

LEANSWEEP 3 D	299	COMANCHE 3 NF	325	FUN TRACKS	179	M A X	269	STAR TREK GENERATIONS	
ST AID 97	229	CONQUEST OF THE N W DELUXE	160	GUTS'N GARTERS W95	299	MASTER OF ORION 2	299	SUPER EURDFIGHTER 2000 W95	
EMM 3 0 3'5	505	DAGGERFALL NF	289	GTA	335	MYTH LES SEIGNEURS DAMNES	345	SYNDICATE WARS	
INSTALLER 4 5 W95	290	DARK COLONY	299	HEADZ	315	NBA LIVE 97	269	THE LAST EXPRESS	
IP FOLDERS WIN95	269	DARK EARTH	TEL	HEROES OF M&M 2 SCENARIO NF	149	NEED FOR SPEED 2	269	THE PANDORA DIRECTIVE	
		DARKLIGHT W95	269	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	330	NHL HOCKEY 97	289	THEME HOSPITAL	
D ULTRA MINIGOLF	129	DEADLOCK	259	IM1A2 ABRAMS W95	255	OUTLAWS NF W95	309	TOMB RAIDER	
RRIN HUNTER/KILLER W95	309	DEADLY GAMES NF	280	IMPERIALISME	TEL	OUTPOST 2	295	TOMB RAIDER 2	
MINE) W95	285	DIABLO NF W95	299	JETFIGHTER 3 NF	295	OVERBOARD	TEL	TONE REBELLION	
ADIDAS POWER SOCCER	295	DIE HARD TRILOGY W95	275	JETFIGHTER 3 SCENARIO D. NF	110	POPULOUS 3	TEL	TRADER 97	
RCHIMEDEAN DINASTY	229	DRAGON LORE 2	299	JOINT STRIKE FIGHTER	349	POWER F1	235	TREASURE HUNTER	
ETRAYAL IN ANTARA	295	DUKE A WASHINGTON	159	KICK OFF 97	275	PRIVATEER 2	295	UNREAL	
IRTHRIGHT	295	ECSTATICA 2	295	KKND	199	PUZZLE BOBBLE W95	179	WAGES OF WAR NF	
LADE RUNNER	335	EXHUMED NF	305	LE 2EME MONDE W95	305	RED BARON 2	TEL		
UCANNEER	329	F22 LIGHTNING 2	299	LEISURE SUITE LARRY 7	245	SCARAB NF W95	239	2000 ANS D'HISTOIRE DE FRA	
AC ALERTE ROUGE	299	FIFA 97	269	LES BOUCLIERS DE QUETZALC	269	SCREAMER RALLY	225	DECOUVERTES W95	
AC ALERTE ROUGE MISS TAIGA	105	FIFA SOCC MANAGER W95	259	LINKS LS 98	369	SIERRA PRO PILOT	339	ENC DES HOMMES CELEBRES	
AC ALERTE ROUGE MISS M A D	115	FLIGHT SIMULATOR 6 0 W95	315	LOST VIKINGS 2	230	SPEARHEAD	335	INVENTIONS ET INVENTEURS	
LOSE COMBAT 2	TEL	FLYING CDRPS	299	MANX TT SUPERBIKES W95	295	STAR GENERAL	335	TOUTANKHAMON PC/MAC	

Photographies non contractuelles - Les prix sont indiqués T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles

RETROUVEZ DE NOMBREUX AUTRES TITRES ET PROMOTIONS SUR NOTRE SERVICE

3615

MEDIATEC

~~1,29 Frs la minute~~

BON DE COMMANDE à retourner ou à faxer a :

AZUR TELEMATIQUE - 44, rue Notre Dame des Victoires - 75002 PA

Tél. 01.42.36.63.85 - FAX 01.42.36.45.93

Veuillez m'envoyer la commande suivante :

O Ci-joint mon règlement par **chéque bancaire** ou CCP à l'ordre d'EUROFINACOM

O Je choisi de régler avec ma **carte bancaire** (INDICATION OU TELEPHONE OBLIGATO

Numéro ____ ____ ____ ____ expire le __ __

O Je préfère commander en **CONTRE-REMBOURSEMENT** Je paierai directement au facl lorsque je recevrai ma commande et j'ajoute **42 F** aux frais de port

O Veuillez m'envoyer un **Catalogue** de votre offre complete GEN 4

M. O Mme O Mlle O

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CP ..... VILLE : ..... Tél. .....

Logiciels pour ADI, precisez la classe de votre enfant	Machine	Support	Prix unitaire	Qté	TOTAL

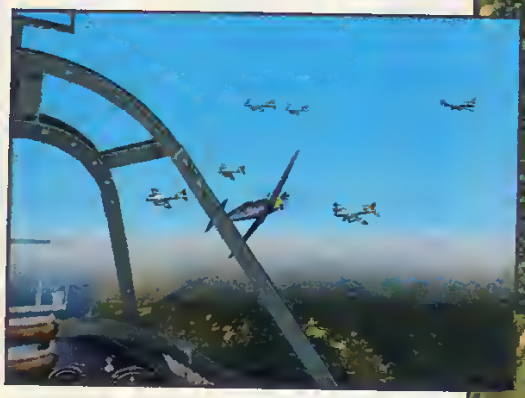
Signature :

SOUS TOTAL :

Frais port : 30 F +

TOTAL :

Frais de Port pour les DOM-TOM et l'etranger Nous Consulter



cerise sur le gâteau, avec toutes les options indispensables : jeu jusqu'à huit, *via* réseau, Internet ou par modem, laissant même envisager des combats d'escadrons. Vous pourrez donc enfin jouer aux « Têtes Brûlées » en Europe !

Se démarquer de la concurrence

Les produits de ce genre, même s'ils se font plus rares au profit (hélas !) de simulateurs modernes, restent néanmoins nombreux et GSI annonce donc quelques petites surprises pour se démarquer définitivement de la concurrence. Ainsi, les combats seront réalistes jusque dans le nombre d'appareils engagé, avec des affrontements qui mettront en scène des dizaines d'appareils, de tous types. Dans ce cas de figure, il se pourrait bien qu'une touche permette de momentanément rendre invisibles les avions amis, histoire de ne pas se tromper et de ne pas abattre un avion allié !

De même, toujours pour rester le plus proche possible de la réalité historique et de l'atmosphère propre à cette sombre période de notre Histoire, les briefings et l'histoire générale seront narré à l'aide de bandes dessinées, au lieu de séquences cinématiques sous 3D Studio, plus coûteuses et un peu plus impersonnelles selon les développeurs ! Après avoir découvert Wings of Destiny, la seule ombre qui plane sur le produit est sa date de sortie. ■

Spécialiste des jeux PC depuis plus de trois ans.

Achat / Vente

Jeu en réseau

Location

DREAM GAMES

WWW.DREAMGAMES.COM

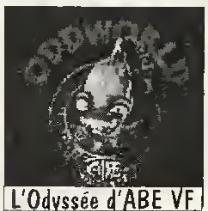
9 rue Duwez
7500 TOURNAI
BELGIQUE

Ouvert tous les jours de 10H30 à 19H

Tél / Fax :
069 226546 (Belgique)
0032 69226546 (France)

315 FF / 1899 FB

315 FF / 1899 FB

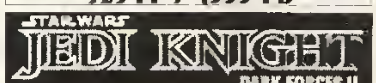


L'Odyssée d'ABE VF
325FF/ 1999FB

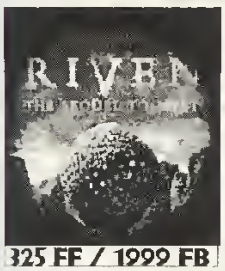
305FF/ 1850FB

325FF/ 1999FB

325 FF / 1999 FB



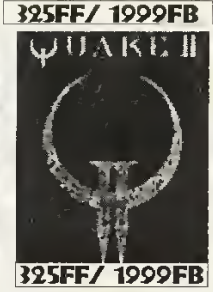
325 FF / 1999 FB



325 FF / 1999 FB

F22 Air Dominance
329 FF / 1999 FB

305FF/1850FB



325FF/ 1999FB

299 FF

289FF / 1750FB

* 3D Ultra Pinball 3	225 / 1350	GENE WARS VF	149 / 899	Scorched Planet	149 / 899
* 3eme Millenaire VF	289 / 1750	GEX	249 / 1499	Secret du Templier VF	149 / 899
5e Mousquetaire VF	199 / 1199	G-Nome	249 / 1499	* Sega Rally MMX / D3D	329 / 1999
9 - Nine VF	285 / 1699	Golden Gate Killer VF	249 / 1499	Sega Rally NF	249 / 1499
A10 Cuba	335 / 1999	GT Racing VF	249 / 1499	*Shadows of empire NF*	335 / 1999
* Actua Soccer 2 NF	275 / 1650	Hardline VF	149 / 899	Shadow of the com vf	149 / 899
Afterlife NF	149 / 899	Harvester VF	149 / 899	Shadows Over Riva	299 / 1799
AH64 Longbow 2	305 / 1850	* HellFire - Diablo Data	115 / 699	*Shadow Warrior NF*	269 / 1650
Albion VF	169 / 999	Helicops	169 / 999	Sid Meier's Gettysburg VF	305 / 1850
Alien Odyssey VF	169 / 999	Heretic NF	99 / 599	* Sierra Pro Pilot VF	299 / 1799
Amazone Queen VF	99 / 599	*Hexen 2 VF*	319 / 1950	Skunny	149 / 899
Amok	199 / 1199	HIND VF	199 / 1199	* Starcraft VO	289 / 1750
* Andretti Racing VF	305 / 1850	Hi-Octane VF	149 / 899	* Starcraft VF	325 / 1999
ARCHIMEDEAN DY. NF	149 / 899	Holiday island vf	299 / 1799	* Star Trek Starfleet A.vf	319 / 1950
Area 51	249 / 1499	* Imperialism VF	285 / 1750	* SubCulture VF	319 / 1950
* Armored Fist 2	279 / 1699	* Incubation VF	299 / 1799	* Take no Prisoners NF	315 / 1899
Assassin 2015	199 / 1199	Independance Day	249 / 1499	Term Future Shock	199 / 1199
Bataille du Pacifique nf	299 / 1799	Interactive Sailing	235 / 1399	* Test Drive 4 VF	305 / 1850
B G Antietam	335 / 1999	International Rally Ch VF	299 / 1799	*Theme Hospital VF*	285 / 1699
B G Shiloh	335 / 1999	Interstate 76 VF	335 / 1999	ThunderHawk 2	149 / 899
Bedlam	199 / 1199	Interstate 76 VO	299 / 1799	Time Commando VF	199 / 1199
* Betrayal in Antara vf	289 / 1750	I-War VF	329 / 1999	* Tomb Raider 2 VF	299 / 1799
* BirthRight VF	289 / 1750	Iznogoud VF	249 / 1499	*Total Annihilation VF*	315 / 1899
* Blade Runner VF	329 / 1999	Jedi Knight NF	325 / 1999	Touché Coule	199 / 1199
Boucliers de Quetza..VF	299 / 1799	Jetfighter III NF	249 / 1499	Total Mania	249 / 1499
Bum Cycle VF	149 / 899	Killing Time	249 / 1499	Trivial Pursuit VF	285 / 1699
C&C Data Op Survie vf	149 / 899	* KKND Extreme VF	219 / 1350	* Ubik VF	299 / 1799
Carmageddon VO	265 / 1599	Lands of Lore 2 VF	329 / 1999	* Ultima Online VO	399 / 2399
Chaos Engine NF	135 / 799	Legacy of Kain VF	299 / 1799	Ultimate Doom	99 / 599
ChessMaster 5000	299 / 1799	Lighthouse VF	199 / 1199	* Upnsing NF	309 / 1899
CHIFFRES ET LETTRES VF	199 / 1199	Little Big Adventure 2 VF	289 / 1750	Urban Runner VF	249 / 1499
Chronomaster	249 / 1499	* Lords of Magic VF	299 / 1799	Virtua Cop NF	249 / 1499
Cité des enfants VF	299 / 1799	Lost Vikings 2 nf Nors	299 / 1799	* Virtua Fighter II	329 / 1999
Civilization II EF	199 / 1199	* Madden 98	299 / 1799	Virtual Karts VF	149 / 899
* Civil War 2 VF	265 / 1599	Magic Carpet 2 VF	149 / 899	Virtual Pool NF	149 / 899
* Close Combat 2 VF	325 / 1999	Mech 2 Mercenar nf	335 / 1999	Warwind NF	149 / 899
Cludeo VF	269 / 1599	* Men in Black VF	279 / 1699	Wetlands NF	149 / 899
Conquest Earth VF	199 / 1199	Mission Critical	249 / 1499	* Wing Commander 5 Pr	305 / 1850
Constructor VF	299 / 1799	Missions Mad VF (AR data)	169 / 999	WipeOut 2097	299 / 1799
Crusader no Regret vo	199 / 1199	* Monkey Island 3 VF	325 / 1999	Wizardry Nemesis NF	249 / 1499
CyberMage	149 / 899	Monty Python S Graal	199 / 1199	World Football 98 VF	275 / 1650
Cyberstorm VF	149 / 899	Moto Racer VF	285 / 1750	World Rally Fever vf	149 / 899
DAGGERFALL	149 / 899	Moto X	149 / 999	* Worms 2 VF	309 / 1899
Dark Earth VF	329 / 1999	Myst 2 - Riven VF	325 / 1999	X-Miles (Data Rally Ch)	99 / 599
Darklight Conflict VF	289 / 1750	Nascar Racing 2 NF	249 / 1499	X-Wing VS Tie NF	299 / 1799
Dark Reign VF	289 / 1750	NBA 97	249 / 1499	* Zork Gd Inquisitor VF	309 / 1899
Daytona USA NF	249 / 1499	* NBA 98 VF	305 / 1850	ZPC	249 / 1499
Daytona USA Deluxe	329 / 1999	NEED FOR SPEED 2 VF	249 / 1499		
Descent II NF	199 / 1199	* NFS 2 Sp. Ed. VF	305 / 1850		
Destiny	299 / 1799	NHL 98 VF	305 / 1850		
Destr Derby 2 NF	249 / 1499	* Nuclear Strike VF	279 / 1699		
Diablo NF	335 / 1999	* Odyssee d'ABE VF	325 / 1999		
Die Hard Trilogy VF	289 / 1750	Olympic Soccer VF	149 / 899		
Discworld 2 VF	299 / 1799	* Operation Panzer VF	329 / 1999		
Donald in Cold S vf	249 / 1499	* Pax Imperia VF	299 / 1799		
Doom 2 Dos/W95	99 / 599	Poupee pleine aux VF	249 / 1499		
Dreams VF	289 / 1750	Power Chess VF	249 / 1499		
Dungeon Keeper VF	285 / 1750	POWER F1 NF	249 / 1499		
* Dungeon Keeper Data	125 / 750	Puzzle Bobble NF	215 / 1350		
Earthworm Jim 1&2	149 / 899	Quake NF	249 / 1499		
Euro 96 VF	149 / 899	* Quake 2 NF	325 / 1999		
* F1 Racing VF	325 / 1999	Raiden	169 / 999		
* F22 Air Dominance VF	329 / 1999	RAMA VF	199 / 1199		
Fable VF	149 / 899	Rayman Designer VF	169 / 999		
Fifa 97 VF	249 / 1499	Realms of the haun vf	149 / 899		
* Fifa 98 VF	305 / 1850	Rebel Assault II VF	199 / 1199		
* Fighters Anthology VF	299 / 1799	* Red Baron II	289 / 1750		
* Fighting Force	299 / 1799	Resident Evil VF	329 / 1999		
Fire Fight	299 / 1799	Ring Cycle VF	149 / 899		
Flight Simulator 98 VF	365 / 2199	Ripper VF	265 / 1599		
* Flight Unlimited 2	? / ☎	Rising Lands	315 / 1899		
Flying Corps VF	299 / 1799	Sampras Tennis 97 nf	249 / 1499		
Formula One VF	299 / 1799	Screamer 2 VF	199 / 1199		
Gender Wars	249 / 1499	* Screamer 2 + 3DFX vf	229 / 1399		
Gene Machine VF	149 / 899	* Screamer Rally	239 / 1450		

Microsoft SideWinder Force Feedback : 999 FF / 5995 FB
Microsoft SideWinder GamePad : 279 FF / 1699 FB
Maxi Gamer 3DFX : 1079 FF / 6490 FB
Diamond Monster 3D 3DFX : 1250 FF / 7499 FB

Compilations

Gamer's JackPot 299 / 1799
14 CDs - 30 titres complets
The Riddle of Master Lu + Fight Unlimited + Jagged Alliance + Journeyman Project 1 et2 + Wizardry VII + Orion Conspiracy + FX Fighter + SVGA Harrier + JetFighter II + Cyclemania + Druid + Blue Force + Absolute Zero + Silent Steel SE + Brandead 13 + Dragon's Lair + Wrath of the Demon + -

Extreme Velocity 249 / 1499
EF2000 + AH64 Longbow + A.T.F

Awesome 4 Pack 299 / 1799
CyberSpeed + Entomorph + Steel Panthers + SU27 Flanker

Gremlin CD3 Pack 115 / 699
Lotus + Nigel Mansell's World Championship + Zool

Megatripack 199 / 1199
Cyclemania + Thunderscape + USS Ticonderoga (Dos/Win95)

Super Promos

99 FF / 599 FB par titre :
3D Ultra Pinball NF / 11th Hour VF / Actua Soccer VF / Caesar II VF / Civil War VF / Colonization VF / Crusader No Remorse VF / Daedalus Encounter VF / F22 Classic / Fade to Black VF / Fifa Soccer 96 VF / F1GP VF / King's Quest VII VF / Larry V VF / Larry VI VF / Last Dynasty VF / Loom VF / Lost Eden VF / Magic Carpet VF / NHL 96 NF / PGA Euro Tour VF / Player Manager 2 Extra / Pray for Death NF / Raptor / Screamer NF / *Sherlock Holmes 2 VF* / Shivers VF / Silent Thunder VF / Sim City VF / Sim Golf VF / Sim Isle VF / Sim Tower VF / Slipstream 5000 VF / Space quest VI VF /Star Trek A Final Unity VF / System Shock VF / Terminal Velocity / Theme Park VF / Tilt NF / Tonn's Passage VF / UFO VF / Ultima 8 VF / Under a Killing moon VF / Woodruff VF

115 FF / 699 FB par titre :
Dragon Lore VF / Duke Nukem 3D / *Gabriel Knight II VF* / Jagged Alliance VF / Jewels of the Oracle VF / Panzer General / Pitfall VF / Police Quest Swat VF / Primal Rage / Steel Panthers VF / *Phantasmagoria VF* / ToonStruck VF / US Navy Fighter VF / Wing Commander 3

149 FF / 899 FB par titre :
Dagerfall / Indy Car Racing 2/ Othello / Resurrection - Rise 2 / Speed Rage / V for Victory / Warnors / XS / Yahtzee / Z VF

VF version française
NF notice en français
VO jeu en anglais
* bientôt disponible

Les 3 règles d'or de Dream Games :
1. Les chèques ne sont touchés que lors de l'envoi du(des) jeu(x).
2. Tous les envois se font dans les 24H suivant la réception de la commande.
3. Si ce que vous commandez n'est plus disponible, nous vous en informons.

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

GEN 4 12/97

Nom et prénom : .....

Adresse : .....

CP + Ville : .....

☐ Je désire recevoir gratuitement et sans engagement le catalogue.
☐ Je commande le(s) titre(s) suivant(s) :

Titre	Quantité	Prix unit.	Total

Frais de port : 1 = 100FB, 2 = 120FB, 3 = 140FB ----------→

1 = 30FF, 2 = 35FF, 3 = 40FF (Colissimo : 24H/48H)

Grand Total

Paiement ☐ Chèque ☐ Mandat postal ☐ Contre-remboursement + 40FF / 67 FB

Les paris de l'année 98

Créée à la même époque que Gen4, la société Psygnosis a, en quelque sorte, grandi avec nous. Ce n'est pas sans un regard attendri, mais néanmoins critique, que nous voyons au fil des ans se développer un grand nom du jeu vidéo.

Depuis les premiers numéros de Génération 4, Psygnosis a toujours tenu un rôle particulier. Née à la même époque que le magazine, la compagnie anglaise de Jonathan Ellis et Ian Hetherington en a pendant plusieurs années largement alimenté les colonnes et les unes. De Barbarian à Obliterator, de Aquaventura à Lemmings, les hits se sont succédé à une vitesse folle. La particularité de cette société est principalement la volonté d'être toujours à la pointe de la technologie. Très tôt, Psygnosis intègre un département «recherche et développement» qui travaille sur des technologies qui n'aboutiront à des jeux que quelques mois plus tard ! Champions du ST puis de l'Amiga, Psygnosis prend un tournant radical en 1995, quand la compagnie est rachetée par Sony, qui en fait son studio de développement pour accompagner le lancement de la PlayStation. Avec WipeOut et Destruction Derby, Psygnosis signe les deux premiers hits de la fameuse console. Du coup, les jeux PC sont un peu mis de côté, et les utilisateurs de micro se contentent principalement d'adaptations des jeux PlayStation. Avec l'arrivée des cartes 3D, Psygnosis décide de se relancer sur la micro, et travaille main dans la main avec des constructeurs comme Diamond ou ATI.

Avec des équipes de développement à Liverpool, Leeds, Manchester, et la participation d'équipes comme Reflections, Bizarre Creations et Perfect Entertainment, Psygnosis compte faire du PC sa principale plate-forme, avec une base simple : 3D et multijoueur ! Mais dans les bureaux de Liverpool, on travaille déjà aux prochaines technologies, et là-bas, on se soucie moins de la bataille des cartes 3D que de l'avenir du DVD, du SVD et des jeux on-line !

Ian Hetherington : l'interview

Ian Hetherington dirige Psygnosis depuis l'origine, ayant programmé et conçu les premiers titres de cette société. Depuis plus de dix ans, il est considéré comme un visionnaire, quelqu'un dont la préhension du marché se révèle souvent excellente. Une interview s'imposait !

Gen4 : Le morché du PC est l'objectif N°1 de Psygnosis en 98 ? Pourquoi ?

Ian Hetherington : Le PC, c'est un peu comme le Saint-Graal depuis quelques années. Tout le monde le cherche, mais personne ne sait réellement comment, ni même ce qu'il est. Moi, je crois qu'il n'y avait pas de marché PC, tel qu'on peut le décrire aujourd'hui, jusqu'à début 97. Avant, le PC n'était pas une machine de jeu : DOS ou Windows ? – quelle carte son ? – 486 ou Pentium ? – pas de capacités 3D – un clavier comme meilleur périphérique... Comment peut-on appeler ça une machine de jeu ! Du coup, jusqu'à maintenant, on avait un vaste marché, certes, mais on ne savait pas

"Pour devenir un chef de guerre redouté, il faut être redoutable."

Vlad T. DRACULA (1431-1476)

Un jeu de simulation en temps réel qui vous projette au coeur de la guerre des Carpates...

Des animations en 3D pour fêter dignement chacune de vos victoires...

Les constructions pour résister aux assauts continus de l'ennemi

Une armée entière à vos ordres. A vous de choisir la stratégie appropriée...

CD-ROM Windows

Vous sentez-vous prêt à vous mettre dans la peau du terrible Prince Dracula ?

Constituez et entraînez vos armées, menez-les au combat, gérez vos provinces... La victoire aussi peut avoir le goût du sang.

Construisez la légende de Dracula dans ce jeu de stratégie en temps réel.

Fonctionne uniquement sous Windows 95 et NT
Pentium 75 minimum

A compléter, découper et retourner à l'adresse suivante

TLC-Edusoft - 132, Bd Camélinat - 92247 Malakoff Cedex

☐ **Oui,** je commande un CD-ROM «Dracula-Le Guerrier des Carpates» au prix unitaire de **199,00 FF TTC + 28 FF de frais de port,** soit pour un CD-ROM, **la somme totale de 227,00 FF TTC.** *(Offre valable jusqu'au 31/01/98)*

Je règle : ☐ **Par Chèque** ☐ **Par Carte Bancaire**

n° : _____

Date d'expiration _____

Signature :

Nom / Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code Postal : _____ **Ville :** _____

qui étaient les acheteurs, ce qu'ils voulaient, le matériel dont ils disposaient. On ne savait même pas, parmi les PC vendus, ceux qui étaient destinés au jeu ? Je pense que Noël 97 va marquer un changement On a enfin une base solide : un processeur très puissant, une gestion de la 3D intégrée, des manettes dignes de ce nom, du son 32 bits, Windows 95 simple d'accès, le plug & play… Certes, c'est encore un peu cher, mais ça va baisser. Le principal, c'est que chaque machine vendue à Noël sera potentiellement une machine de jeu ! On a enfin un standard. Parce qu'en fait, à partir d'un Pentium II à 200 Mhz, vous aurez une machine qui va durer assez longtemps. Les processeurs et cartes 3D plus puissants permettront juste une meilleure résolution, mais vous pourrez toujours jouer en 640x480 sur votre machine, ce qui reste particulièrement bon.

Gen4 : Et cela devrait permettre au PC de décoller enfin ?

I.H. : Oui, mais il va falloir encore que les choses bougent Les constructeurs, par exemple, ne vendent pas assez leur machine comme une plate-forme de jeu. Depuis deux ans, on rebat les oreilles des consommateurs avec le CD-ROM et le Multimédia… mais ça ne veut rien dire, ça ne correspond à aucune envie d'acheteur ! C'est le consommateur qui vient chercher un PC pour jouer, pourtant très peu de constructeurs insistent assez sur le jeu… mais c'est en train d'arriver. Intel et Microsoft doivent adresser le message comme quoi le PC est une machine de jeu ! D'après nous, la base de joueurs PC va quadrupler chaque année à partir de Noël !

Gen4 : La 3D semble être à la base de tout. Quel a été son rôle dans cette révolution ?

I.H. : La 3D permet la liberté de mouvement, et c'est déterminant. Les cartes 3D permettent une fluidité sans pareille et des graphismes somptueux. Les gens veulent jouer avec des graphismes dignes des films qu'ils voient au cinéma. De ce côté, on avait raison avec Microcosm, mais c'était trop tôt. Quand on l'a sorti, la seule façon de le réaliser était d'avoir des graphismes précalculés. Aujourd'hui, on ferait un excellent jeu en 3D temps réel ! Ce que l'on sait désormais, c'est que l'on ne sacrifiera plus jamais la jouabilité pour la technologie. D'abord la jouabilité, ensuite le son, qui à mon avis est sous-exploité, et enfin les graphismes… voilà l'ordre des priorités.

Gen4 : Et la guerre des cartes 3D ? Quelle est votre stratégie à ce niveau ?

I.H. : À nouveau, nous sommes à la recherche d'un base viable. Nous sommes donc complè-

DANS LES CARTONS

Elric (1er trimestre 98)
Ce beat'em up inspiré des romans de Michael Moorcock vous permettra d'affronter des armées de monstres et d'utiliser des pouvoirs magiques dévastateurs. Visuellement très fort, Elric pourrait être le premier jeu basé sur le héros. En fonction des ventes, un jeu de rôle pourrait être envisagé !

Prophecy (octobre 98)
Dans la lignée des Populous, Prophecy vous propose de devenir un Dieu, et votre but est bien sûr d'être adulé d'un maximum de personnes. Là où Prophecy est particulièrement original, c'est dans son développement. En fait, pour être un bon Dieu, il faut réaliser les prophéties d'un livre… C'est donc un « populous à missions » que nous prépare l'équipe de Psygonsis Leeds. Nous y reviendrons…

Metal Fatigue (octobre 98)
Psygnosis est peut-être le seul éditeur à avoir évité à ce jour un CnC-like. Metal Fatigue sera la première offensive de la compagnie sur ce créneau, avec des graphismes « mangas », puisqu'il s'agit de combats de robots gigantesques. Conçu par Mark Baldwin, l'auteur d'Empire et Perfect General, Metal Fatigue s'annonce comme un des hits de Noël prochain…

Formula One 2 (1er trimestre 98)
Version améliorée du Formula One sorti il y a quelques mois, cette seconde mouture offre bien sûr toutes les options habituelles d'un jeu du genre, mais surtout une option multijoueur (sur un seul écran divisé ou en réseau), aussi bien en mode Arcade que Championnat !

CONCOURS 3615 EID
Gagnez le jeu MYTH
la carte Monster Sound™ Dian
Monster Sou
DIAMOND
et de nomb
autres
MYTH™
LES SEIGNEURS DAMNÉS
LORSQUE L'ENNEMI A UNE TÊTE EN 3D, ELLE EST PLUS SIMPLE À TRANCHER !
• Le premier jeu de sa catégorie à proposer un environnement en véritable 3D et un rendu réaliste des paramètres physiques du terrain et des objets : les morts restent sur le terrain, les tirs du sommet des collines portent plus loin, les mouvements des troupes sont affectés par le relief et le type de sol...
• Une formidable épopée de 25 missions qui vous entraînera dans un monde fantastique, au cœur d'une guerre titanesque entre les forces du Bien et du Mal.
• Une intelligence artificielle novatrice et extrêmement développée pour un défi stratégique et tactique encore jamais proposé dans un jeu en 3D temps réel.
• Des tactiques de combat redoutables : vos adversaires ont leurs caractéristiques propres et coordonnent leurs stratégies pour vous anéantir.
• Plus de 10 types d'ennemis redoutables et terrifiants à combattre.
• Lancez de puissants sortilèges sur les champs de bataille.
• Jusqu'à 250 unités humaines simultanément et plus de 10 types de formations possibles.
• Nombreuses options réseau : réseau local ; modem ; connexion directe via internet (jusqu'à 16 joueurs) et le serveur dédié de Bungie.
• Conditions climatiques et éclairages dynamiques sur les terrains, les troupes, les projectiles....
Designed for Microsoft® Windows® 95
OPTION
EIDOS INTERACTIVE
bungie.net
BUNGIE
Pour plus d'informations
www.eidos-france.fr
3615 EIDOS*
08 36 68 19 22*
Macintosh
PC CD

tement pour Direct 3D et nous travaillons avec Microsoft pour son évolution. L'idée est simple : tous nos jeux fonctionneront de base avec Direct 3D, afin de fonctionner sur toutes les configurations. Et nous ferons des versions améliorées pour les cartes les plus développées du moment. Et là, impossible de dire ce qui va se passer. Personne ne contrôle rien, n'importe qui peut arriver d'un jour à l'autre sur le marché avec une nouvelle carte !

Gen4 : Depuis trois ans, Psygnosis nous a surtout proposé des jeux PC adaptés de ses jeux PlayStation... ce qui nous a privé de produits purement axés vers les core-gamers. Comment cela va-t-il évoluer ?

I.H. : Quand Sony nous a rachetés, c'était pour nous confier la mission d'encadrer le lancement de sa nouvelle console, la PlayStation. Je pense qu'on peut dire aujourd'hui que la mission est réussie. Maintenant, nous devons garder notre position dominante sur PlayStation, mais si nous voulons encore nous développer, nous devons nous concentrer sur le PC.

Gen4 : Et quelle sera la prochaine révolution ?

I.H. : Clairement, le jeu multijoueur, mais à nouveau, il reste à savoir ce dont il s'agit. Personne ne sait vraiment encore comment vont évoluer les jeux du genre. Qui paye ? Quoi ? Il manque une définition claire du marché du jeu on-line. Aujourd'hui, nous, on travaille au contenu. De ce côté-là, on est prêt, on travaille déjà sur plusieurs projets, mais il faudra qu'un jour on se décide pour définir la façon de vendre le jeu on-line. Soyons clair, si la 3D est la révolution du moment, le multijoueur sera la révolution des années à venir.

Gen4 : Alors le marché PC va devenir un marché facile ?

I.H. : Quoi qu'il en soit, le marché sera toujours difficile, ne serait-ce qu'à cause des différences de cultures. Un hit au Japon ou aux États-Unis peut passer, par exemple, inaperçu en Europe, et inversement ! Un titre comme Formula One a très mal marché aux États-Unis, tout comme Destruction Derby au Japon...

Gen4 : On s'est connus alors que Psygnosis était une société minuscule, aujourd'hui il y a plus de 700 personnes, vous parlez de 950 personnes en mars 98... Vous ne regrettez pas la petite structure de l'époque ?

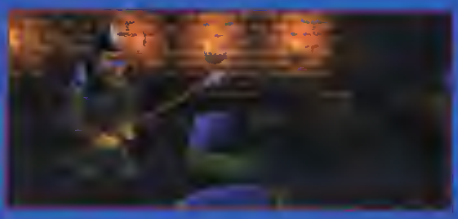
I.H. : Non, pas une seule seconde. C'est la même chose qu'avant, sauf que mon «coffre à jouets» est plus gros ! ■

Propos recueillis par Stéphane Lavoisard.

Psybadek (mi-98)
Et voici un jeu de plates-formes très «console» dans lequel vous vous déplacez dans des univers cartoonesques sur une sorte de planche à roulettes magnétique ! Des armes innovatrices comme les bombes à neige ou les mines magnétiques vous permettront d'éliminer les ennemis, le tout sur une musique Hip-Hop entraînante !

Sentinel Returns (printemps 98)
Adapté du fameux hit de Geoff Crammond, sorti dans les années 80, Sentinel Returns propose une expérience plus forte au niveau graphismes et sons, mais toujours avec une jouabilité originale et désormais la possibilité de jouer en réseau.

Global Domination (septembre 98)
Jeu de stratégie temps-réel dans lequel vous dirigez la défense globale de la Terre, le jeu est une sorte de Missil Command avec la stratégie en plus. Une vue de la Terre en 3D vous permet de suivre la Guerre Mondiale, et d'élaborer vos contre-attaques. Un réseau neuronal fait progresser l'ordinateur à chaque nouvelle partie, et il sera bien sûr possible de jouer en multijoueur !



Rascal (mi-98)
L'objectif de ce jeu de plates-formes est simple : devenir le «Mario 64» du PC ! Basé autour d'une machine à voyager dans le temps, vous allez y traverser sept mondes : un château médiéval, le grand Ouest, l'Atlantide, un bateau pirate, un monde préhistorique et la dimension temporelle ! Une réalisation excellente et un personnage créé par le Creature Workshop de Jim Henson... tout un programme.

Respect Inc. (printemps 98)
Dans ce jeu au look dessin animé, vous jouez le rôle d'un gangster qui rêve de jouer dans la cour des grands. Pour ce faire, vous aurez droit d'user d'intimidation, de pots-de-vin, de la corruption et s'il faut, de la violence. Entièrement en 3D et très humoristique (le niveau du joueur se juge à la façon de plus en plus «flambe» de s'habiller), ce jeu s'annonce comme un grand moment de délire.

Mais encore...
Pour nous prouver que Psygnosis était bien décidé à devenir un éditeur majeur du monde PC, quelques autres titres nous ont été communiqués, mais nous avons promis de ne pas en parler pour le moment. Sachez quand même que pour 98, vous aurez également droit à une simulation de tank, un quake-like (très original, on en reparlera), une seconde simulation de vol et deux jeux on-line (dont un jeu de rôle). Sport, stratégie, action, jeu de rôle, simulation... tous les domaines sont abordés, les concurrents sont prévenus !

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

17 Magasins en France

CONFIGURATIONS OPTIMATE

Configuration donnée à titre d'exemple, toute autre assemblage possible sur demande

CYRIX P200+	4440 Fttc*
Pentium 166 MMX INTEL	4840 Fttc*
Pentium 200 MMX INTEL	5540 Fttc*
Pentium 233 MMX INTEL	6190 Fttc*
AMD K6 200	5390 Fttc*

Carte mère Chipset TX PRO • 512 Ko Pipeline Burst intégré PCI E-IDE UDMA • 16 Mo EDO ext. à 128 Mo • Disque dur 2,1 Go QUANTUM Cyclone • Lecteur disquettes • Carte vidéo PCI 1 Mo ext. à 2 53 V+ • Clavier , souris, minitour • Ecran haut de gamme 14" SVGA coul. B.R., MPR2, N.E.

(Garantie 1 an / site)

Photo non contractuelle

KIT MULTIMEDIA
Lecteur CD-ROM 20x
+ Carte son 16 Bits
+ H.P. 25 Watts
690 Fttc

Carte mère Chipset LX Shuttle • Slot One AGP UDMA 512 Ko • 32 Mo SDRAM 10 ns • Disque dur 3,2 Go QUANTUM UDMA 33 • Carte vidéo PCI 2 Mo S3 • Lecteur disquettes, Clavier , souris • Moyen ou Grande Tour ATX • Ecran 15"SVGA couleur BR NE

(Garantie 1 an / site)

Pentium II 233	10 190 Fttc*
Pentium II 266	11 290 Fttc*
Pentium II 300	12 990 Fttc*

CONFIGURATIONS ULTIMATE

Configuration donnée à titre d'exemple, toute autre assemblage possible sur demande.

GROUPEZ-VOUS !!!

Et calculez vos nouveaux tarifs ..

Remise de 3% pour 5 configurations 3%

Remise de 5% pour 10 configurations 5%

Nous consulter pour Quantité > 10 Configs

Options sur configurations :

de Lase 15" SMILE Cromaclear	500 / 950 ttc
7" SMILE MULTIMEDIA	2200 ttc
7" SMILE DL / 17" SMILE Cromaclear	2100 / 2700 ttc
Works 4.0	180 ttc
Windows 95 OEM	720 ttc
Pack Office 97 PME / Pro étudiant	1990 / 890 ttc
Tour / Grande Tour	100 / 200 ttc

CM ASC 5000	150 ttc
CM Shuttle TX S69 Jumperless	200 ttc
HD Quantum Stratus UDMA 2,1 Go / 3,2 Go / 4,3 Go	250/350/750 ttc
16 Mo supplémentaire EDO	340 ttc
Modem AT&T 28800 Interne	490 ttc
Souris Microsoft	120 ttc
Clavier Naturel / Clavier Keytronic	300/90 ttc

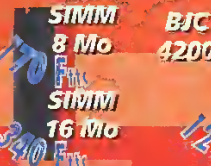
Les écrans sont garantis 3 ans pièces et main d'œuvre dont 1 an sur site (sauf marque TRUST)

S.A.V. 48H par échange standard (souf écrans & imprimantes) **Garantie 1 ans pièces, 5 ans main d'œuvre** (uniquement sur les unités centrales)

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

17 Magasins en France



ECRANS

14" MPR2 1024x768	1190 ttc
15" MPR2 1280x1024	1690 ttc
15" SMILE Cromaclear	2140 ttc
17" SMILE MULTIMEDIA	3390 ttc
17" SMILE DL / Cromaclear	3290 / 3890 ttc
17" NOKIA XI	5240 ttc

MEMOIRES / CPU

SIMM 8 Mo 32 Bits 60 ns EDO	170 ttc
SIMM 16 Mo 32 bits 60 ns EDO	340 ttc
SIMM 32 Mo 32 bits 60 ns EDO	680 ttc
SDRAM 32 Mo 10 ns	840 ttc
CYRIX ou IBM 200+	540 ttc
PENTIUM Intel 166 / 200 / 233 MMX	940 / 1640 / 2290 ttc
AMD K6 200	1490 ttc
PENTIUM II 233 / 266 / 300	3490 / 4590 / 6290 ttc

PORTABLES

LEO : 166 MMX TFT 12"/HD 1,4 Go/16 Mo/CD 10x	21900 ttc
TEXAS Instruments : 133 Mhz DSTN / HD 1,4 Go / 16 Mo	8890 ttc

CARTES MERES

Carte mère Chipset TX PRO 512 Ko évol. P233 UDMA	560 ttc
Carte mère Chipset TX 512 Ko ASC 5000 UDMA	710 ttc
Carte mère Chipset Intel Triton 512 Ko évol. P466 Shuttle TX Jumperless UDMA	760 ttc
Carte mère Chipset Intel Triton 512 Ko Asustek TX P4	1160 ttc
Carte mère Chipset Intel Triton 512 Ko évol. P466 Asustek TX-97-E UDMA	1260 ttc
Carte mère Shuttle Chipset Intel LX UDMA évol. PII 333 pour PII	1360 ttc
Carte mère Asustek Chipset Intel LX Jumperless UDMA évol. PII 333 ATX pour PII	1760 ttc

MULTIMEDIA

Lecteur 24x Pioneer "Slot In" ou Toshiba	680 ttc
Lecteur CD ROM 20x / 24x Promo !	530 / 560 ttc
Carte son 16 Bits 100% Cpt SB	120 ttc
Carte son Gravis Ultra Sound + Wave Table	290 ttc
Carte son Sound Blaster 16	320 ttc
Carte son Sound Blaster AWE 64 / GOLD	580 / 1380 ttc
Hauts Parleurs 2x25 W/50 W/150 W	95 / 165 / 265 ttc
Caméra SONY couleur CCD	650 ttc
Télécommande PC / Pistolet + Jeux	250 / 290 ttc

CARTES GRAPHIQUES

S3 Trio 64V+ ou V2 1 Mo ext. à 2 Mo	165 ttc
S3 Trio 64V+ ou V2 2Mo	265 ttc
S3 Virge 2 Mo / 4 Mo	365 ttc
Diamond Monster 3D 4 Mo (OEM)	1190 ttc
ATI Xpert 4 Mo	1040 ttc
RAINBOW RUNNER	1450 ttc
MILLENIUM II 4Mo / 8 Mo	1390 / 2190 ttc
Matrox 3D / Matrox Mystique 4 Mo	790 / 890 ttc

DISQUES DURS

HD 2,1 Go Quantum Cyclone (5,25 ")	1240 ttc
HD 4,3 Go Quantum Cyclone (5,25 ")	1590 ttc
HD 6,4 Go Quantum Cyclone (5,25 ")	1990 ttc
HD 2,1 Go Quantum Pioneer (3,5 ")	1290 ttc
HD 2,1 Go STRATUS Ultra DMA (3,5")	1390 ttc
HD 3,2 Go STRATUS Ultra DMA (3,5")	1590 ttc
HD 4,3 Go STRATUS Ultra DMA (3,5")	1990 ttc
HD 6,4 Go STRATUS Ultra DMA (3,5")	2590 ttc
HD 5,1 Go Maxtor (3,5")	2290 ttc

IMPRIMANTES CANON

BJC 150 Bulle d'encre (Win 95)	840 ttc
BJC 250 Bulle d'encre	990 ttc
BJC 4200 Bulle d'encre	1240 ttc
BJC 4300 Bulle d'encre	1490 ttc
BJC 620 Bulle d'encre	1880 ttc
Laser LBP 660 WPS	2090 ttc
BJC 4550 A3+A4 / BJC 5500 A2+A3+A4	2190 / 5190 ttc
Kit Photo realism pour 4200 + 50 feuilles	140 ttc
Appareil photo numérique Power Shot 350	3590 ttc
Appareil photo numérique Power Shot 600	5690 ttc

DIVERS

Souris blanche / Souris Microsoft Intellimouse	40 / 160 ttc
Lecteur 3,5" 1,44 Mo / Lecteur LS 120 Mo	140 / 990 ttc
Lecteur ZIP 100 Mo Interne / externe	830 / 1230 ttc
Clavier 105 T	90 ttc
Clavier Naturel Keyboard Microsoft / Keytronic	390 / 780 ttc
Mini tour / moyen tour / grand tour	210 / 310 / 410 ttc
Tiroir extractible pour disque dur	100 ttc
Scanner à plat LEO Carte SCSI + Soft. 16 M de couleurs	1190 ttc
Scanner sur port parallèle + Soft. 16 M de couleurs	850 ttc
Carte Ethernet BNC + RJ45 PNP ISA / PCI	140 / 170 ttc
Carte MODEM High Speed Numéris	840 ttc
Fax Modem AT&T 28800 Interne	490 ttc
Fax Modem US Robotics 33600 Interne	690 ttc
Modem Olitec Self Memory 56000	1350 ttc
CD-Rom Vierge + Gravage des données	120 ttc
Graveur 2x/6x + Soft. (JVC ou Philips ou Mitsumi ou Yamaha)	2490 ttc
Graveur 2x/6x réinscriptible + Soft.	2990 ttc
Joystick ou Joypad	60 ttc
Appareil Photo Numérique KODAK DC20	1290 ttc
Lecteur CD DVD X2 Créativ + Jeux	2890 ttc

CD ROM Vierge TRAXDATA

15 f par 10 • 14 f par 50 • 13 f par 100 • 12 F par 500

LOCATION GRAVEUR

250F/jour et 400F/week-end

Consommables tous types, nous consulter

Financement possible, nous consulter

Accès Multi-Media Group. Prix donnés à titre indicatif, dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreurs typographiques

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

17 Magasins en France

NASH COMPUTER
46-52, avenue Jules Julien
31400 TOULOUSE
Du lundi au samedi
Tél : 05 61 25 88 73
Fax : 05 61 32 62 02

ON LINE COMPUTER
1, rue Guillaumin
87000 LIMOGES
Du lundi au samedi
Tél : 05 55 34 32 31
Fax : 05 55 34 81 16

L I T E COMPUTER
42, rue de l'Arsenal
68100 MULHOUSE
Du lundi au samedi
Tél : 03 89 66 38 38
Fax : 03 89 66 38 88

L I T E COMPUTER
Place Delatre de Tassigny
68000 COLMAR
Du lundi au samedi
Tél : en cours
Fax : en cours

L I T E COMPUTER
27, Quai Felix Maréchal
57000 METZ(Face Préfecture)
Du lundi au samedi
Tél : 03 87 75 21 31
Fax : 03 87 75 19 29

MICROSYS COMPUTER
21, avenue des Etats-Unis
31200 TOULOUSE
Du lundi au vendredi
Tél : 05 61 13 30 00
Fax : 05 61 13 04 30

CYBERTEK
153, cours Gambetta
33400 TALENCE
Du mardi au samedi
Tél : 05 57 96 75 76
Fax : 05 57 96 75 81

PC TOP
48, rue Montpensier
64000 PAU
Du lundi au samedi
Tél : 05 59 72 72 50
Fax : 05 59 32 78 12

L I T E COMPUTER
21, rue de la Krutenau
67000 STRASBOURG
Du lundi au samedi
Tél : 03 88 36 56 00
Fax : 03 88 36 52 00

TOP COMPUTER
Centre commercial Leclerc
31120 ROQUES/GARONNE
Du lundi au samedi
Tél : 05 61 72 45 44
Fax : 05 61 72 45 43

PIPELINE INFORMATIQUE
61, rue Raymond Vittoz
81100 CASTRES
Du lundi au samedi
Tél : 05 63 35 47 00
Fax : 05 63 35 47 01

I S L A N D COMPUTER
C.C. Napoléon 19 cours Napoléon
20000 AJACCIO
Du lundi au samedi
Tél : 04 95 51 46 61
Fax : 04 95 51 46 62

M I C R O P L U S
22, Carrer Major Edifice Calones
PAS DE LA CASE PRINCIPAUTE D'ANDORE
Du lundi au samedi
Tél : 00 376 80 03 05
Fax : 00 376 800 306

PC PRICE
4, rue des charmettes
69100 VILLEURBANNE
Du lundi au samedi
Tél : 04 78 89 93 33
Fax : 04 78 89 88 33

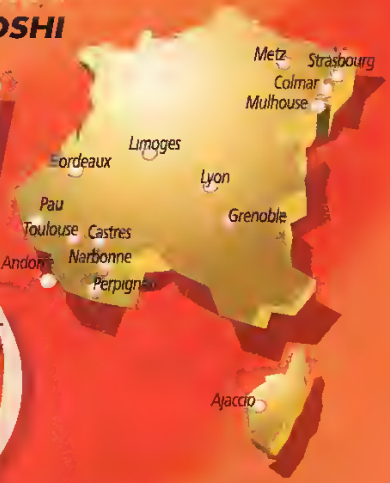
PC PRICE
91, cours Bérriat
38000 GRENOBLE
Du lundi au samedi
Tél : 04 76 96 42 41
Fax : 04 76 96 42 42

G I G A COMPUTER
20, avenue Général Guillaut
66000 PERPIGNAN
Du lundi au samedi
Tél : 04 68 68 19 11
Fax : 04 68 68 19 12

G I G A COMPUTER
23, boulevard Maréchal Joffre
11100 NARBONNE
Du lundi au samedi
Tél : 04 68 41 04 20
Fax : 04 68 41 02 67

Hiroshi Group **sur le Net !!**

Et bientôt ***3615 HIROSHI***



NUMERO REVENDEURS
05 61 55 55 02
Fax : 05 62 26 52 90
K-Bis exigé pour tout devis

SERVICE TECHNIQUE
Du lundi au vendredi 9h à 19h
Le samedi 9h à 13h
37, Avenue Jules Julien 31400 TOULOUSE
05 62 26 25 23
S.A.V SOUS 48H
Dans tous les magasins Hirashi Graup

Pour la région EST une Hot Line est à votre service au **03 88 36 56 00**

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Centralisation des appels, du lundi au vendredi de **9h à 18h30**

05 62 26 60 01 — **05 61 55 16 89**

SUR PAPIER LIBRE À : HIROSHI GROUP - 46/52 Av Jules Julien 31400 TOULOUSE

Livraison de 24 à 72H. Frais d'expédition : 100Fttc jusqu'à 5 Kg, 150 Fttc jusqu'à 10 Kg et 250Fttc pour une configuration complète. VPC ouvert de 9H à 19H, du lundi au vendredi. SAV sous 24H. Paiement par carte bleue ou par chèque. Commande par fax, courrier ou téléphone. Tous nos prix sont TTC.

La rédac' en folie !

Pratique à laquelle nous avions renoncée depuis notre entrée fracassante dans l'adolescence, nous renouons aujourd'hui avec l'exercice de la « lettre au Père Noël ». Révélateur !

STÉPHANE

Coupe le cordon

« Bon écoutez, Père Noël, j'aime beaucoup ce que vous faites... mais j'en ai marre de recevoir un nouveau téléphone chaque année ! Cette fois-ci, je préférerais un engin qui me permette de me déplacer dans la rédac' à la vitesse de l'éclair. Monorail, téléporteur, traîneau... j'ai finalement retenu la planche à roulettes. C'est nettement plus casse gueule qu'un téléphone mais cela me donnera un p'tit look "surfeur d'argent" pas dégueu. Bon, et puis si vous trouvez encore le moyen d'y adjoindre un portable ou un truc vaguement téléphonique, je vous pète la tronche ! Ai-je été clair ?»

THIERRY

Hot... très hotte !

« Cher Papa Noël. Ce mois-ci, j'ai beaucoup joué à Blade Runner et DemonStar. Je ne te demanderai donc pas des jeux comme tous les ans, mais plutôt un gadget dans la lignée du Tamagoshi que tu m'as offert l'an dernier. Alors, j'avais d'abord pensé à une de ces grandes poupées en latex qui baillent très fort... mais maman ne sera pas d'accord (ça prend trop de place, même plié). J'ai donc porté mon choix sur un gadget étonnant : le magazine qui réchauffe quand on le feuillette. L'hiver sera rude, tu ne peux pas refuser. En plus, j'ai vraiment été très sage cette année (encore) ! »

DIDIER

C'est fou !

« Tu te souviens sûrement de moi, Père Noël. Tous les ans, je te demande une caisse de whisky. Mais si ! L'année dernière, nous avons d'ailleurs bu les cinq premières bouteilles ensemble ! Et bien, cette année c'est fini. J'ai des trous de mémoire, je vois des couleurs partout, je trouve tous les jeux géniaux et je reste affalé devant Blade Runner et Tomb Raider 2 sans progresser d'un iota... bref, je me ramollis gravement de la touffe ! J'apprécierai donc que tu ajoutes quelques canettes d'eau gazeuse à la caisse de whisky habituelle... j'entame une cure de désintoxication. »

OLIVIER

Jouer maiiison !

« Chère vieille Chose. Bon alors, il y a deux ans, je souhaitais un 4X4 et tu m'as fourgué une Twingo ! L'an dernier, je voulais une Harley et tu m'as refilé une B50 ! Alors, cette année, tu as intérêt à m'offrir un énorme Pentium II ! Ben oui, tu comprends, j'ai chez moi un 486. Or avec tous les bons jeux qui sortent, genre Uprising et Tomb Raider2, je dois rester au bureau jusqu'à minuit pour pouvoir jouer sur une bécane décente ! A priori, ce n'est pas grave mais du coup je rate toujours le début du film de... euh... Canal +. Bon alors, t'as pigé, le senile ? Un PII ! »

FRED

Grosse compensation

« Alors voilà, Papa Noël, je suis moi aussi petit, très petit. Pourtant, jusqu'à présent, ça baignait. Je pouvais oublier ma condition en m'adonnant à F-22 ou Close Combat 2 et puis, ma copine étant elle aussi au format figurine, cela facilitait les choses... jusqu'à ce qu'elle achète ces chaussures ! Au début, c'était juste pour tailler le bonsaï mais depuis peu, elle les porte en permanence, me toisant de plusieurs têtes. Désormais, je sens qu'elle s'éloigne, qu'elle me méprise. Bref, il me faut exactement les mêmes ! L'avenir de notre couple en dépend »

TOP JEUX DE RÔLE

N° 103	Lands of Lore 2	Westwood	★★★★★
N° 95	Diablo	Blizzard	★★★★★
N° 92	Meridian 59	Studio 3DO	★★★★★
N° 93	Daggerfall	Bethesda Soft.	★★★★
N° 91	Albion	Blue Byte	★★★★

TOP SIMULATION

N° 105	F-22 ADF	Ocean	★★★★★
N° 90	AH64-D Longbow	E. A /Jane's	★★★★★
N° 87	Warbirds	I. Creations	★★★★★
N° 96	Flying Corps	Empire	★★★★★
N° 103	International Rally C.	Europress	★★★★

TOP ACTION

N° 87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★★★
N° 103	Fun Tracks	Virgin	★★★★★
N° 94	The Darkening	Origin	★★★★★
N° 94	Archimedean	Blue Byte	★★★★★
N° 91	Quake	GT Interactive	★★★★★

TOP SPORT

N° 105	N8A Live 98	E.A Sports	★★★★★
N° 104	NHL 98	E.A. Sports	★★★★★
N° 102	Links LS 98 Edition	Access	★★★★★
N° 95	Sensible World of…	Sensible Soft.	★★★★★
N° 91	Links LS	Access	★★★★★

TOP STRATÉGIE

N° 103	Total Annihilation	GT Interactive	★★★★★★
N° 94	Alerte Rouge	Westwood	★★★★★★
N° 104	Age of Empires	Microsoft	★★★★★
N° 104	Incubation	Blue Byte	★★★★★
N° 104	Gettysburg !	Firaxis	★★★★★

TOP AVENTURE

N° 93	Spycraft	Activision	★★★★★★
N° 105	Tomb Raider 2	Eidos	★★★★★
N° 105	Monkey Island 3	LucasArts	★★★★★
N° 102	Dark Earth	Kalisto	★★★★★
N° 98	Titanic	Cryo	★★★★★

TOP DU MOIS		STÉPHANE	OLIVIER	DIDIER	ÉRIC	FRÉDÉRIC	THIERRY	RÉDAC CHEF	PAGE
BLADE RUNNER	HIT	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	114
TOMB RAIDER 2	HIT	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	-	★★★★★	128
I-WAR	HIT	★★★★★	★★★★★	★★★★★	-	★★★★★	-	★★★★★	164
F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER	HIT	★★★★★	★★★★★	-	-	★★★★★	-	★★★★★	152
F1 RACING	HIT	★★★★★	★★★★	-	-	★★★★★	★★★★★	★★★★★	140
VIRTUAL POOL 2	HIT	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	216
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	HIT	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	178
TOCA	HIT	★★★★	★★★★★	-	-	★★★★	★★★★	★★★★	196
CLOSE COMBAT 2	HIT	★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★★	-	★★★★★	210
NBA LIVE 98	HIT	-	-	-	-	★★★★★	-	★★★★★	224
G-POLICE	HIT	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	186
UPRISING	HIT	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	204
OPERATION PANZER	HIT	-	★★★★	-	★★★★	★★★★	-	★★★★	262
MYTH	HIT	-	★★★★	-	-	★★★★	-	★★★★	220
ARMORED FIST 2	HIT	-	-	-	-	★★★★	-	★★★★	228
CIVIL WAR	HIT	-	-	-	-	★★★★	-	★★★★	276
SCREAMER RALLY	HIT	★★★★	★★★	-	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	240
NUCLEAR STRIKE	HIT	★★★★	★★★★	★★★	★★★	-	★★★★	★★★★	232
ZORK GRAND INQUISITOR	HIT	-	★★★	-	-	-	-	★★★★	244
FROGGER	HIT	-	-	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	236
VIRTUA COP 2		-	-	-	-	-	★★★★	★★★	288
FRONT DE L'EST		-	★★★	★★★	-	★★★★	-	★★★	258
TUROK		★★★	★★★	-	★★★	★★★	★★★	★★★	252
RISING LANDS		-	★★★	-	★★★	★★★	-	★★★	248
BUCCANEER		-	★★★	★★★	-	★★★	-	★★★	264
PILGRIM		-	★★★	-	★★★	-	-	★★★	266
BATTLESPIRE		-	-	★★★	-	-	-	★★★	274
SABRE ACE		-	-	-	-	★★★	-	★★★	278
DIABLO : HELLFIRE		-	-	-	-	★★★	-	★★★	280
THE REAP		★★★	★★★	★★★	★★	-	★★★	★★★	286
POSTAL		-	★★★	★★★	★★	-	★★★	★★★	270
GRAND THEFT AUTO		★★★	★★★	-	★★	-	★★	★★★	284
MEN IN BLACK		★★★	-	-	★★	-	★★	★★	290

Bombe Beurk ★ Pfff ★★ Bof ★★★ Mouais ★★★★ Yeah ★★★★★ Génial ★★★★★★ Râh Lovely !!!

ÉRIC

L'honneur perdu

« Cher Monsieur Noël, il en va de mon honneur. Pourquoi, mon Dieu pourquoi ai-je joué à Frogger devant témoins ? Je n'en serais pas là aujourd'hui ! Pas un niveau, je n'ai pas été foutu de passer un putain de niveau ! Alors tu imagines la scène : hilarité générale, remarques saignantes, quolibets divers, on a même mis en doute mes compétences de testeur ! Raison pour laquelle je t'écris une seconde fois pour te demander d'ajouter à ma première commande (Uprising et Blade Runner) : une console de jeu. Je crois qu'un petit entraînement intensif aux jeux d'arcade ne fera pas de mal… »

Auchan

LE TOP DO

Chaque mois le meille

1 TOMB RAIDER II

L'AVIS DE GEN 4 : Lara Croft est de retour ! Plus beau (surtout si vous disposez d'une carte accélératrice 3D), ce jeu rempli d'actions est truffé d'énigmes variées et de décors de folie ! Avec de nouveaux mouvements, la possibilités d'utiliser des moyens de transports du type hors-bords au motoneige, le jeu s'avère être à la hauteur de nas attentes !

★★★★★

Éditeur : EIDOS
Genre : ACTION

2 BLADE RUNNER

L'AVIS DE GEN 4 : Voici le meilleur jeu tiré d'un film. On se retrouve vraiment dans l'univers du film de Ridley Scott, avec un soucis du détail jamais atteint à ce jour. C'est magnifique, et en plus très varié, le jeu changeont à chaque nauvelle partie. Assurément le meilleur jeu d'aventure de la fin d'année !

★★★★★

Éditeur : VIRGIN INTERACTIVE
Genre : AVENTURE

3 AGE OF EMPIRES

L'AVIS DE GEN 4 : Age Of Empires est exactement la rencontre de Warcraft 2 et de Civilizatian, mais se déraulant uniquement durant l'antiquité, et propasant de jouer un peuple parmi 12. On y retrouve donc taut le côté évalutif et gestion de ressaurce d'un Warcraft 2, avec l'originalité d'un Civilizatian en plus ! Graphiquement, le jeu est superbe !

★★★★★

Éditeur : MICROSOFT
Genre : STRATEGIE

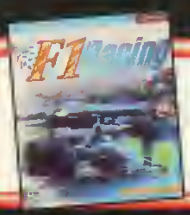
4 DARK EARTH

L'AVIS DE GEN 4 : Réalisé par les français de Kalista, ce jeu d'aventure vaus plange dans un mande past-apacalyptico-médiéval particulièrement original. Mêlant habilement aventure et action, via des cambats assez variés, Dark Earth est une grande fresque aux personnages et lieux riches en couleurs, et qui possède une ambiance vraiment très soignée...

★★★★★

Éditeur : MICROPROSE
Genre : AVENTURE

5 F1 RACING



L'AVIS DE GEN 4 : Enfoncés les anglais de Grond Prix 2 ! Nas petits français d'Ubi Soft viennent de nous pondre la merveille des merveilles en matière de simulation. Merveilleusement réussi, F1 Racing dispose de très nambreuses aptians, et surtaut, d'un graphisme et d'une animatian à tomber par terre, mais il faut bien sûr une carte 3D !

★★★★★

Éditeur : UBI SOFT
Genre : SIMULATION DE F1

★ À VOIR ★★ PAS MAL ★★★ BON ★★★★ TRÈS

BIENTOT SUR VOS ÉCRANS !

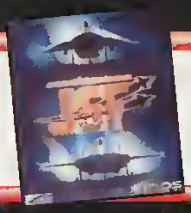
les jeux disponibles sur PC CD-Rom

JSF

★★★★

Éditeur : EIDOS
Genre : SIMULATION DE VOL

6



L'AVIS DE GEN 4 : Soyons clair, J.S.F. est le simulateur de vol du moment le plus rapide et offrant les vues de villes les plus détaillées. Les programmeurs ont même réussi à avoir des arbres un peu partout, ce qui amplifie l'effet de vitesse. Un mode campagne passionnant, un modèle de vol réussie, voilà le simulateur de vol qui va exploiter votre carte 3Dfx...

RIVEN

★★★★

Éditeur : RED ORB ENTERTAINMENT
Genre : AVENTURE

7

L'AVIS DE GEN 4 : Cette suite de Myst va ravir les amateurs de ce jeu mythique. On y retrouve toute l'ambiance de ces mondes étranges, intriguant et mystiques, avec des graphismes encore plus beaux et des animations plus nombreuses. Puzzles, énigmes et réflexion sont au rendez-vous, pour une véritable expérience à vivre...

MYTH

★★★★

Éditeur : EIDOS
Genre : STRATEGIE

8

L'AVIS DE GEN 4 : Voici un retour au source du jeu de stratégie, différent des récents hits des mois derniers. Ici, pas de gestion de troupes, de matériel ou d'évolution. Vous ne vous concentrez que sur les combats et les batailles, autour d'un moteur 3D très puissant, qui permet d'assister aux combats selon taus les ongles. Novateur et prenant, Myth est une valeur sûre.

LONGBOW 2

COUP DE COEUR

Éditeur : ELECTRONIC ARTS
Genre : SIMULATION DE VOL

9

L'AVIS DE GEN 4 : Le prochain simulateur de Jane's promet de faire date, ajoutant au réalisme d'AH-64D Longbow des graphismes éblouissants et des compagnes dynamiques qui vous demanderont de gérer la bataille tactiquement puis de faire vos preuves. Trois hélicoptères différents à piloter et des options multi-joueur complètes fant de Longbow 2 un grand classique.

EGYPTE

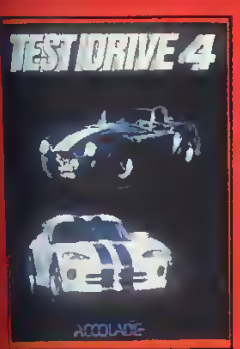
COUP DE COEUR

Éditeur : CANAL PLUS MULTIMÉDIA
Genre : AVENTURE

10

L'AVIS DE GEN 4 : Dans la lignée de Versailles et également réalisé par Cryo, voici un jeu dans lequel vous incarnez le fils d'un scribe accusé d'avoir pillé une tombe royale. Vous avez trois jours pour réunir les preuves de son innocence, trois jours qui vous permettront de découvrir lo vie quotidienne de l'Egypte ancienne... Superbe et intelligent !

S BON ★★★★★ EXCELLENT ★★★★★★ MYTHIQU



LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS

HOSS

Editeur Westwood Studio/Virgin **Format** CD-Rom PC **Genre** aventure **Prix** Env. 350 F **Sortie** Inédit **Config. Mini.** P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x. **Config. Recom.** P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x.

Blade Runner

Ridley, la résurrection

Si vous n'avez jamais vu le film de Ridley Scott, foncez le voir. Si vous avez déjà vu le film, foncez le revoir. Si vous avez aimé le film, foncez acheter le jeu. Si vous avez détesté le film, essayez la trépanation, mais achetez le jeu avant.

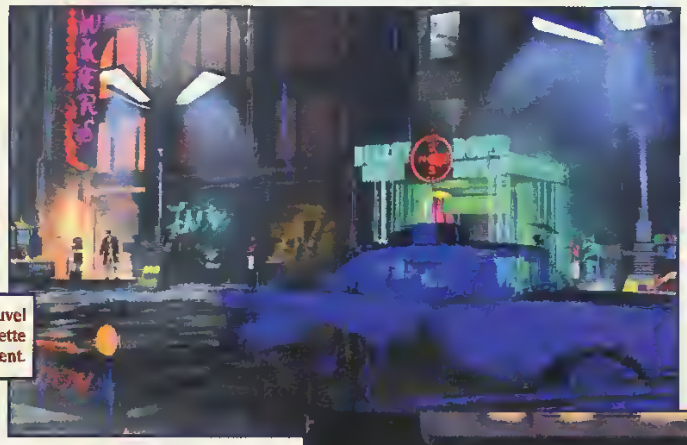
Faire de Blade Runner un jeu vidéo relève de la mission impossible, sinon du sacrilège. Film-culte s'il en est, il échappe à toutes les conventions. Seul *Brazil*, de Terry Gilliam, peut à mon (humble) avis prétendre au même statut, celui de miracle cinématographique. Bon, maintenant que je me suis pogné sur le film, soulageant ainsi une juste érection cinéphile, je vais pouvoir parler du jeu. Du jeu... Il faut avouer qu'ils ne manquent pas de *cojones* chez Westwood. Adapter un *blockbuster* hollywoodien, passe encore, ces films à gros budgets sont tellement étudiés pour se plier aux lois du *merchandising* qu'ils peuvent être aisément convertis sous forme de cafetière ou de jeu vidéo. Mais Blade Runner n'est pas le *Monde Perdu* ! Sachant cela, Westwood, dont l'expérience en matière de jeux d'aventure se limitait jusque-là aux trois épisodes de la série Kyrandia, s'est attaché à ne trahir ni l'esthétique ni l'esprit du film. Le résultat tient du miracle, un peu comme la transposition du roman *L.A. Confidential* sur grand écran. Je ne vais pas vous énumérer les merveilles ▶

techniques employées pour réaliser le jeu, le supplément de 16 pages consacré à Blade Runner s'y emploie avec une vigueur que tous les Sifredi de la Terre lui envieraient. Je peux en revanche dresser l'inventaire des «coquilles» techniques. Celles-là même que MM Castle et consorts se sont évertués à minimiser en publiant sur le Net des communiqués à la gloire de leur département technique.

La parade des pixels

«*Les cartes 3D ne sauraient améliorer en quoi que ce soit notre moteur 3D*», «*la perfection, c'est notre rayon*», «*Dieu nous a beaucoup aidés*», etc. J'en rajoute un peu, mais vous voyez l'esprit... Imaginez ma surprise lorsqu'en découvrant le jeu, je m'aperçus de l'extrême *pixellisation* des personnages lorsque ces derniers se rapprochent un tant soit peu à l'écran ! J'ai d'abord cru que mon écran me lâchait, que mes yeux me trahissaient, que la fatigue avait eu raison de mon système oculaire, mais non. La technologie Voxel tant vantée, comportait bel et bien quelques inconvénients. Certes, si les personnages restent bien sagement tout au fond de l'écran, ils sont d'une remarquable finesse. La modélisation 3D et la technologie *motion capture* leur confèrent même un certain volume, une présence à laquelle des personnages bitmap ne pourraient prétendre. Personnellement je trouve les animations un peu raides. Ray McCoy, le personnage incarné, possède même la gestuelle d'un Columbo ; impression accentuée par son look de privé (le pardessus y est pour beaucoup). Les animations des personnages lors des nombreuses scènes cinématiques sont par contre à tomber par terre, que dis-je ! À tomber du haut de l'Empire State Building en hurlant «Géronimo !» Il faut voir la démarche chaloupée de Crystal pour mesurer... les progrès faits par les infographistes ! Bon, j'ai d'autres reproches à faire au jeu, mais je les laisse pour plus tard, passons maintenant aux points forts. Alors... Heu... Voyons voir... J'ai eu un temps de merde ce week-end, impossible de sortir le chien, du coup il m'a fait la gueule une semaine, pas un mot, *niet*, le

McCoy joue les Indy, le radiateur remplaçant avantageusement la cheminée pivotante !



Il n'est pas rare qu'en arrivant sur un nouvel écran, de petites animations (comme cette voiture bleue) vous accueillent.

Votre premier répliquant s'enfuit ! Toutes mes félicitations, joli travail. Et ça se dit Blade... Runner !

Vous pouvez analyser vos photos à l'aide du système ESPER chez vous ou au poste de police

Si vous «retirez» un humain par erreur, ce prisonnier gagnera un compagnon de cellule.

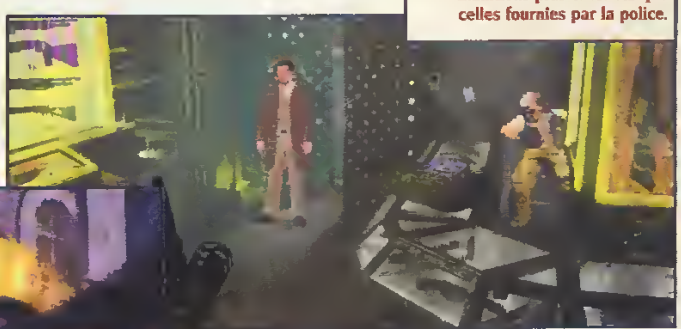
Comme Deckard, McCoy fait d'étranges rêves, un poil plus émoostillants tout de même Parce qu'une licorne...

silence le plus total... Mais non, j'plaisante ! Ahlala, vous n'êtes vraiment pas marrant. Je vais commencer par vous résumer l'intrigue et le système de jeu, avant de passer à un gros morceau : le respect quasi religieux du film.

Los Angeles, 2019

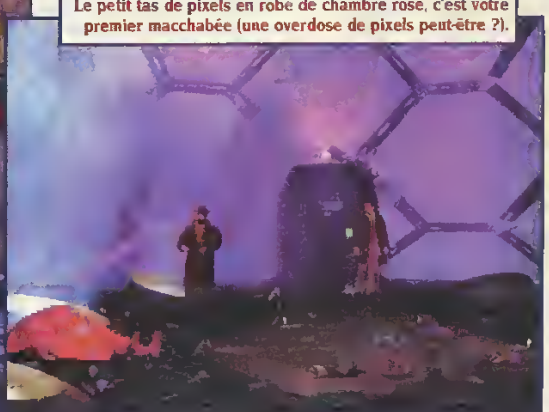
Vous incarnez un Blade Runner, Ray McCoy, un petit jeune auquel le lieutenant Guzza vient de confier sa première enquête criminelle. Renciter, un marchand d'animaux avec pignon sur rue, vient de se faire agresser. Lui n'a rien, à part un bras démis, mais ses animaux furent massacrés avec une sauvagerie démesurée C'était des animaux réels, tigres, singes, etc , et non les habituels répliques génétiques, bien moins onéreuses. Vous en savez quelque chose, Maggie, votre chienne, vous a coûté un an de salaire ! Très vite, vous vous apercevrez que des répliquants (des Nexus-6), dont le vaisseau s'est écrasé à l'extérieur de la ville il y a quelques temps, sont responsables de ce massacre. Mêlant action et aventure en temps réel, Blade Runner ne reprend pas la recette éprouvée par LucasArts ou Sierra. Ici point d'objet à essayer frénétiquement sur tous les éléments de décor susceptibles d'offrir une inter- ▶

Ce type a beau avoir une sale gueule, il n'en vend pas moins des munitions plus efficaces que celles fournies par la police.



«Kaboom» ! Westwood s'est trompé de film, ils nous ont adapté *Une Journée en Enfer* !

Le petit tas de pixels en robe de chambre rose, c'est votre premier macchabée (une overdose de pixels peut-être ?).



L'hôtel Bradbury

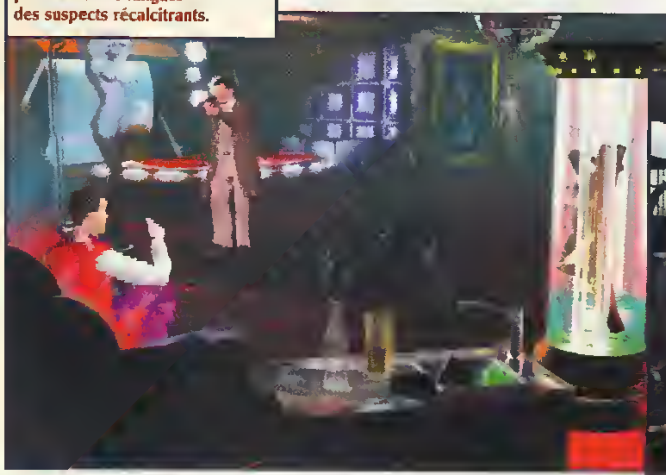
L'un des décors les plus soignés du jeu, également présent dans le film, est l'hôtel Bradbury. Ce dernier abrite Sebastian et ses poupées vivantes. Les effets d'ombre et de lumière sont ici poussés à leur paroxysme. On n'est plus dans un jeu mais bel et bien sur les lieux du film !

« L'intrigue du jeu étant parallèle à celle du film, vous serez amené à rencontrer des personnages connus et des décors familiers. »

action, rien à voir avec Monkey 3 ! Si vous possédez un inventaire extrêmement complet (Cf. encadré Interface), il sert uniquement à vous aiguiller dans vos recherches. Les objets utiles dans une situation donnée sont automatiquement utilisés par votre personnage. L'aventure « point & click » habituelle a été délaissée au profit d'une immersion totale dans un univers où vos décisions et vos paroles influeront sur la suite du jeu. Mais nous y reviendrons, intéressons-nous pour le moment à cet « univers ».

Copie conforme

Retranscrire sur un écran 15 pouces l'univers « écrit » par P.-K. Dick, « visualisé » par le designer Syd Mead et « mis en images » par Ridley Scott n'avait rien d'une partie de mini-golf. Il fallait que Westwood respecte l'atmosphère, le cadre (c'est-à-dire les décors, les personnages et la technologie), mais également l'esprit du film ! Rien que ça. Le jour ne se lève jamais sur le Los Angeles de Deckard comme sur celui de McCoy. La ville est livrée à la nuit, battue par la pluie, ses habitants ne connaissent pas, ne connaîtront jamais les petits matins Chicorée. Fourmilière constamment tourmentée par la brindille du gamin en pique-nique, elle est agitée par le mouvement incessant de la foule anonyme et des véhicules, terrestres ou



Rien de tel qu'un flingue pour défier les langues des suspects récalcitrants.

Le lieutenant Guzza est un *branleur*. Mais il pourra peut-être vous obtenir un rendez-vous chez Tyrell.

ATTENTION !
JEU MECHANT

GTA

Grand Theft Auto

tant qu'à être un salaud
autant être le pire...

BMG INTERACTIVE

PC

PlayStation

Infos au 3615 BMGI* et au 08 36 68 30 22* • http://www.bmginteractive.com *2,23 FTTC la minute

PlayStation et les marques associées sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Les égouts

Animés d'une vie souterraine, les égouts forment un véritable complexe permettant d'accéder à n'importe quelle partie de la ville. On reste à encore pantois face au travail effectué par les infographistes. Chaque écran est un émerveillement.

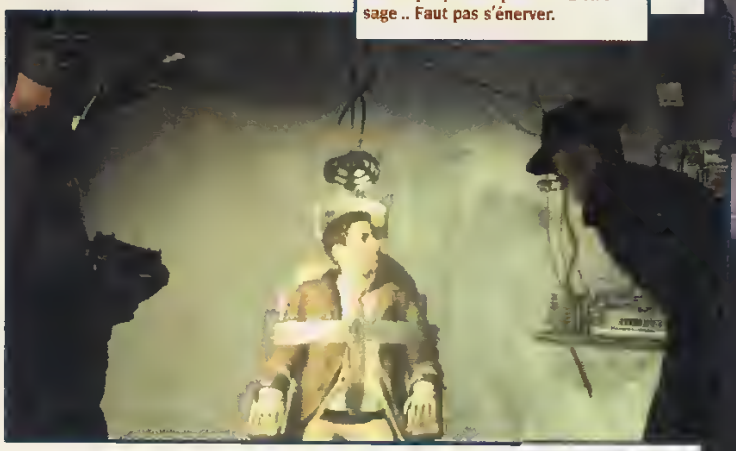
aériens. De multiples animations (passage du tram aérien, circulation) viennent ainsi ralentir quelques secondes la progression de votre personnage lorsqu'il découvre un nouvel écran, donnant ainsi l'illusion au joueur d'évoluer dans une véritable mégapole futuriste. Quant aux effets de lumière... Jamais un jeu n'avait bénéficié d'un tel éclairage. On pouvait déjà parler de «réalisation» pour beaucoup de jeux d'aventure, avec Blade Runner on peut commencer à parler de «photographie». Un chef opérateur n'aurait pas pu faire mieux ! Chaque écran est balayé par des spots lumineux, le personnage plongé dans l'ombre ou la lumière, parfois baigné d'une lueur verte ou orange. Les photos d'écran illustrant ce test ne sauraient donner qu'une infime idée du travail effectué par Westwood sur les jeux de lumière.

L'intrigue du jeu étant parallèle à celle du film, vous serez amené à rencontrer des personnages connus et des décors familiers (Cf. encadré Hôtel Bradbury). Westwood s'est servi de ce parallélisme pour multiplier les clins d'œil.

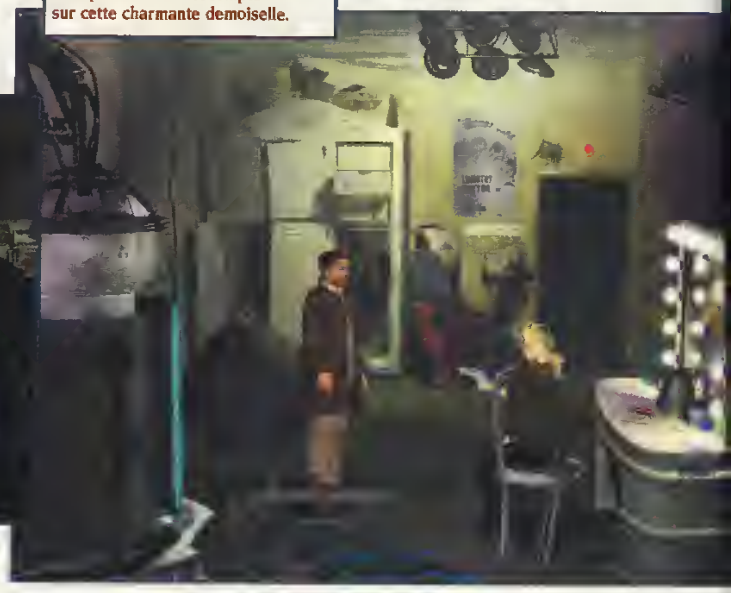
Parallélisme scénaristique

Des exemples ? En sortant de l'Hotel Yukon vous croiserez Léon Kowalski (le Nexus-6 incarné par Brion James) ! Vous pourrez même trouver le badge de l'inspecteur Holden en fouillant son appartement (le flic tué par Léon en plein test de Voight-Kampf) ! Lorsque vous êtes présenté au lieutenant Guzza au début du jeu, celui-ci vous informe qu'il remplace le Capitaine Bryant (le supérieur de Deckard, incarné par l'acteur Emmet Walsh). En analysant une photo à l'aide du système ESPER vous découvrirez un personnage en arrière-plan en train de se renseigner à propos d'une écaille... Celle de la «tenue» de scène de Zhora ! Il sera même possible de se renseigner auprès d'un marchand de poisson, ce dernier vous informant qu'un autre Blade Runner lui a effectivement demandé d'identifier une écaille ! Pour apprécier tous ces clins d'œil, je ne saurais trop vous recommander de revoir le film avant votre première partie ! Si certains sont simplement évoqués ou croisés (Tyrell, Rachel), de nombreux personnages du film jouent un rôle important dans le jeu, comme Sebastian (le marionnettiste), Chew (l'homme des glaces) ou Gaff (toujours passionné d'origami !). Le

M. le dentiste, le type armé il est là pour quoi exactement ? Hein ? Parce que je vous promets d'être sage .. Faut pas s'énerver.



Il semble que votre charme naturel n'ait pas eu l'effet escompté sur cette charmante demoiselle.



DARK EARTH

"Dark Earth est sans conteste l'un des plus beaux jeux ayant jamais pris forme sur PC."

JOYSTICK - SEPTEMBRE 1997

"Un style graphique complètement inédit (...) mais aussi une luminosité sinistre, brumeuse et froide."

GEN 4 - SEPTEMBRE 1997

"Votre personnage est le point crucial de l'aventure et ne cessera de vous surprendre."

GEN 4 - SEPTEMBRE 1997

LE SOLEIL EST UN DIEU. LE TEMPS, UN ENNEMI. LES TÉNÈBRES, UNE CONDAMNATION À MORT.

VOUS ÊTES AU 24ème SIÈCLE, UNE ÈRE D'OBSCURITÉ. LES RESTES DE NOTRE CIVILISATION SE CONCENTRENT DANS DES VILLES ÉCLAIRÉES PAR DE MYSTIQUES RAYONS DE SOLEIL. VOUS ÊTES ARKHAN, PLONGÉ DANS UNE COURSE MORTELLE CONTRE LA MONTRE, POUR SAUVER VOTRE PEAU ET VOTRE VILLE DES FORCES MALÉFIQUES.

UN UNIVERS EN ÉVOLUTION CONSTANTE, UN JEU D'AVENTURE EN TEMPS RÉEL, DARK EARTH EST UNIQUE ET SES GRAPHISMES ÉTONNERONT.

CD-ROM

© 1996/1997 Kalisto Entertainment. Tous droits réservés. Dark Earth et Kalisto sont des marques déposées par Kalisto Entertainment SA. MICROPROSE est une marque déposée par Micro Prose Ltd.

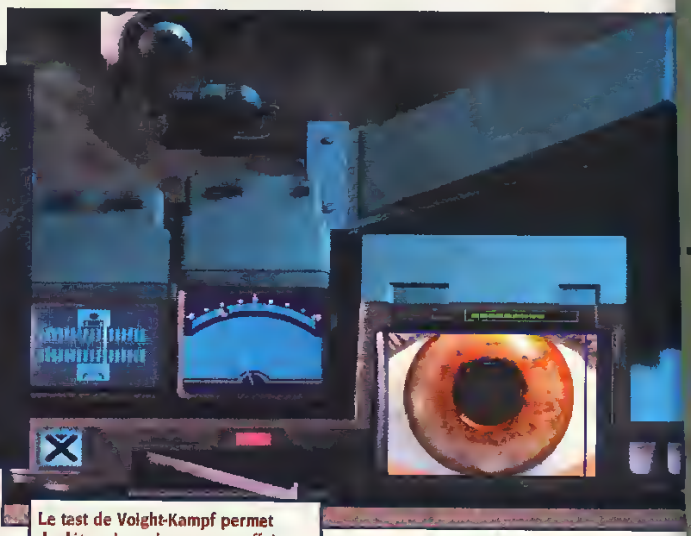
kalisto

http://www.darkearth.com

MICROPROSE

http://www.microprose.com

L'importance des animaux artificiels dans le jeu fait davantage écho au roman de P.K. Dick qu'au film de R. Scott.



Le test de Voight-Kampf permet de déterminer si vous avez affaire à un répliquant ou à un humain.

plus dur n'était pourtant pas de faire revivre les personnages du film, mais d'intégrer les nouveaux. Tout le monde sait qu'un pull rapiécé est foncièrement laid, les nouveaux personnages ne devaient surtout pas avoir l'air de pièces rajoutées. Une difficulté surmontée avec brio par Westwood. Renciter, le lieutenant Guzza et les «jumeaux» auraient pu faire partie du casting du film ! Pour ce qui est de la technologie, celle-ci ne se contente pas de jouer les seconds rôles, elle est mise au service du jeu. Ainsi le système ESPER permettant d'analyser une photo à l'aide de zooms et d'impossibles rotations, peut s'avérer indispensable à la progression de vos enquêtes. Si vous avez omis de découvrir un indice sur le terrain, il sera toujours possible de vous rattraper en étudiant les photos prises sur place.

L'INTERFACE

En cliquant sur McCoy ou en appuyant sur la touche TAB, vous faites apparaître le KIA. Cet ordinateur portable constitue l'interface de jeu, vous pouvez y sauvegarder vos parties, y consulter vos indices et modifier votre attitude lors des dialogues. Sans doute l'inventaire le plus novateur jamais conçu pour un jeu d'aventure.

SPIN CITY

Le Spinner, votre véhicule aérien, vous permet de vous déplacer d'un endroit à l'autre de la ville. Quant au test de Voight-Kampf (V-K), une technologie «oculaire» mise au point pour dépister les répliquants à l'aide de questions de faible, moyenne ou forte densité, il est parfait (simple d'utilisation et tout et tout). Quant aux questions, elles sont toujours aussi perturbantes (j'ai toujours pensé que Freud était un petit joueur) ! La dernière technologie fut développée spécialement pour le jeu, il s'agit de votre ordinateur portable, le KIA. Ce dernier enregistre tous les indices, toutes les photos et tous les dialogues importants du jeu. Il vous permet également de télécharger les informations récoltées par les autres Blade Runner, comme Crystal. Les indices sont classés par lieu du crime, suspect ou dans le désordre. Un système de

Le Spinner, designé par Syd Mead, a tout de même nettement plus de classe que la DeLorean du Doc.

Aurez-vous le courage de relever le défi du Pharaon ?

TLC-Edusoft
Toute La Connaissance

CD-ROM
compatible
WINDOWS® 3.1
WINDOWS® 95
MACINTOSH®

PYRAMIDE
le défi de Pharaon
PYRAMIDE

Un mystérieux sortilège vous plonge au cœur de l'Egypte ancienne. Pour briser le maléfice et revenir dans le présent, vous devez aider le pharaon à construire sa Pyramide.
Il vous faudra faire preuve d'habileté, d'intuition et d'astuce pour superviser les travaux, déjouer les complots et résoudre les énigmes.
Au cours de ce voyage spatio-temporel, vous retrouverez une des plus extraordinaires civilisations antiques, vous découvrirez un mode de vie aujourd'hui disparu, une mythologie et des Dieux fascinants...

KNOWLEDGE ADVENTURE

Disponible dans les principaux points de ventes : Auchan, BHV, Boulanger, Dut, Carrefour, Conforama, Continent, Cora, Darty, FNAC, Hypermédia, Interdiscount, Leclerc, Rallye, Surcouf, Virgin... AB Computers en Belgique, LogicoSoftware en suisse

TLC-Edusoft
Toute La Connaissance
132 bd Camélinat - 92247 Malakoff Cedex
Tél.: 01 46 73 05 55 Fax : 01 46 73 05 65
http : //www.learningco.com/fr
Date de validité : 31/01/1998

À compléter, découper et retourner à l'adresse suivante:
TLC-EDUSOFT
132 bd Camélinat
92247 MALAKOFF Cedex
Tél.: 01 46 73 05 55 Fax : 01 46 73 05 65
e-mail : mdubos@learningco.com

❑ Oui je souhaite recevoir ____ cédérom PYRAMIDE a prix unitaire de 265 FTTC soit la somme totale de :
____ x 265 FF + 28 FF de frais de port = _____ FFTTC
Je règle : ❑ par chèque ❑ par carte bancai

N°
Date d'expiration
Nom / Prenom
N° Rue
Code Postal Ville

signature :

C'est ici que vous viendrez «faire votre rapport» et charger les informations enregistrées par vos collègues.

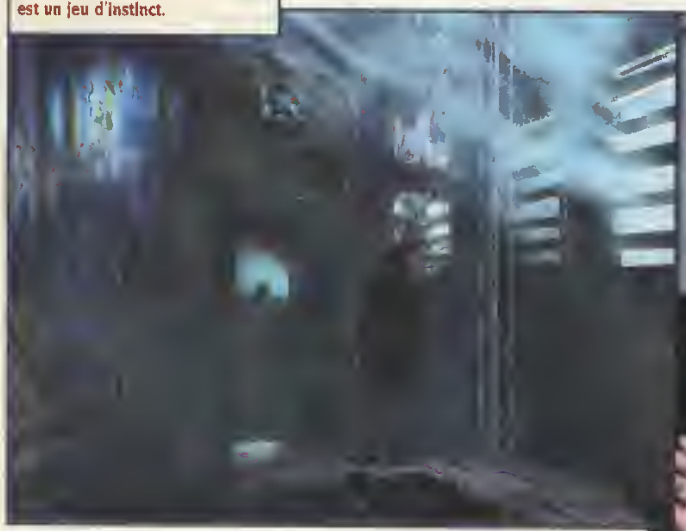
Le niveau de difficulté (facile, normal, difficile) influe sur votre résistance aux balles, le nombre de vos munitions et l'état de votre compte en banque.

filtres parachève le tout en vous autorisant une recherche rapide et efficace. Personnellement j'avoue m'être assez peu servi de ce système de classement et de filtres, somme toute peu utile dans le jeu et assez «gadget». Il n'empêche que pour un inventaire, c'est un bel inventaire, rudement bien foutu et fichtrement complet. Le nombre de vos munitions et votre compte en banque (chaque retrait équivaut à une prime, à vous d'être plus rapide que les autres Blade Runner) y sont aussi mentionnés.

Voilà je crois qu'on a fait le tour de l'atmosphère et du cadre du jeu, reste l'esprit. La réflexion du film était portée par des personnages profondément humains, sujets au doute et à la peur. Il en est de même dans le jeu. Tuer ou aider les «gueules d'humain», le choix vous appartient. Prendre ou non parti pour les répliquants est une question, celle de votre propre humanité en est une autre. Au fil de l'aventure, vous réunirez des indices tendant à prouver que vous êtes vous-même un Nexus-6 ou au contraire, un être humain. Il en va de même pour les personnages les plus importants du jeu. En plus de ces éléments gérés aléatoirement, vous serez amené à prendre de plus en plus de décisions au fil du jeu, décisions qui auront des conséquences sur le déroulement de l'aventure et son issue. Vous pourrez ainsi discuter avec un autre joueur pour vous apercevoir qu'il n'a pas du tout procédé de la même façon que vous, découvrant ainsi de nouvelles séquences. Il est même possible de finir le jeu sans jamais rencontrer Rachel (une bonne raison pour commencer une nouvelle partie !). Certes, l'intrigue reste globalement inchangée, il n'empêche qu'on a l'impression en jouant à Blade Runner de pouvoir écrire sa propre histoire. Il est ainsi possible de finir de multiples façons le jeu, en compagnie d'une superbe donzelle ou... Non, vous ne m'aurez pas, je n'en dirai pas plus. Non, non, inutile d'in-

« On a l'impression en jouant à Blade Runner de pouvoir écrire sa propre histoire. »

Une ombre qui passe. Un clic droit et vous sortez votre arme de service. Blade Runner est un jeu d'instinct.



Vous ai-je dis que les scènes cinématiques de Blade Runner sont les plus belles qu'il m'ait été donné de voir sur PC ?

J'espère que vous n'êtes pas agoraphobe, le Los Angeles du jeu est en proie à la même agitation que celle du film.

sister. Tous les bakchichs de la Terre n'y changeront rien. Vous avez dit combien ? Mmh... Appelez-moi à la rédac, on en discutera.

Les voix françaises

Plus que dans n'importe quel autre jeu d'aventure, les dialogues de Blade Runner sont essentiels à la progression de l'intrigue. C'est donc avec une certaine appréhension que j'ai lancé la version française du jeu, et là : miracle ! Les voix françaises collent parfaitement aux personnages, celle de McCoy en particulier, est parfaite. L'interface de dialogues comprend cinq options : Poli, Normal, Hargneux, Imprévisible et Utilisateur. Cette dernière vous permet de soumettre un suspect au test de V-K. et de diriger une conversation en choisissant l'ordre des questions. L'utilité des précédentes options m'a échappée, sans doute parce que le ton de la voix de McCoy ne change pas d'un iota, qu'il pose une question en mode Hargneux ou Poli. Les dialogues sont si nombreux (arborescences scénaristiques obligent) que quatre CD furent nécessaires. Heureusement, aucun zapping intempestif n'est à déplorer, en revanche pour ce qui est des accès CD, c'est une autre histoire. En dehors des personnages pixellisés, l'autre défaut technique majeur de Blade Runner concerne les ralentissements occasionnés par le nombre de personnages à l'écran ou les accès CD lors des mouvements de caméra. Il n'est pas rare que la caméra accompagne McCoy d'un travelling avant lorsqu'il change d'écran, il est par contre assez rare que ce travelling soit fluide. J'ai testé le jeu sur un P166 avec 32 Mo de RAM et un lecteur 8x, vous imaginez le résultat sur un P100, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x... Il semblerait que la mémoire y soit pour beaucoup, Blade Runner est ainsi très jouable sur un P133 avec 32 Mo de RAM. Mais ces défauts font office de chiures de mouches face à la magnificence du jeu (les décors, pas les personnages), au plaisir que l'on prend à évoluer dans cet univers futuriste, et à cette curieuse sensation de mener le scénariste par le bout du nez ! ■

Thierry Falcoz

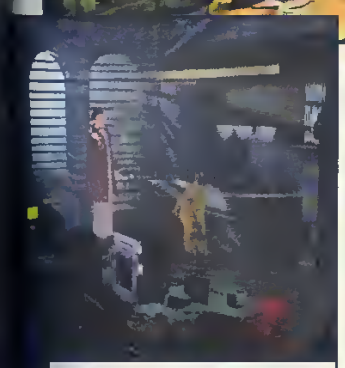
L'opinion de David

Les fans de Blade Runner vont être servis ! Ceux du film, mais aussi ceux du roman de P. K. Dick, qui retrouveront dans le jeu plusieurs éléments mis de côté, ou simplement esquissés dans l'œuvre cinématographique : obsession des animaux, et surtout, réalité(s) se tordant autour du personnage principal. Si la durée de vie d'une aventure est un peu faible, les multiples fins et possibilités d'action du jeu permettent au joueur de vivre de multiples histoires, parfois paradoxales. Une nouvelle expérience du jeu d'aventure !

Oui a dit que Los Angeles ressemblait à la Foire du Trône ?

Il est possible d'arracher davantage d'informations à ce personnage en jouant sur sa petite « faiblesse ».

Toujours en imper, même au saut du lit ! De petits détails trahissent ainsi un certain manque de réalisme.



Elle c'est Maggie, votre clébard. Et elle vous a coûtée un an de salaire, la chienne ! (Ndlr : calme-toi Thierry !)

L'avis de Thierry

Alors ? 6 étoiles comme Nexus-6 ? Non, et ce pour plusieurs raisons. Une durée de vie à peine supérieure à celle d'une boîte de Tagada (env. 10 h), des personnages faisant étalage de leurs pixels comme d'autres de leurs cartes de crédit, et quelques ralentissements lors des mouvements de caméra. Pour le reste Blade Runner est un jeu d'aventure hors norme et une miraculeuse adaptation d'un chef-d'œuvre cinématographique. Décors sublimes, dialogues adultes, intrigue aux multiples dénouements, cela mérite le détour.

HIT

Blade Runner

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

Les plus

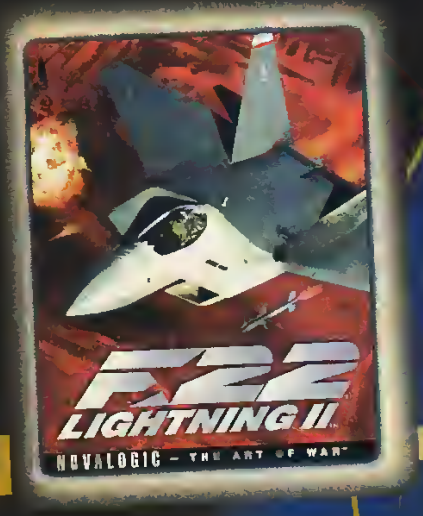
- Respect du film
- Liberté laissée au joueur
- Multiples fins

Les moins

- Faible durée de vie
- Personnages pixellisés
- Accès CD

APRÈS F-22 LIGHTNING II™, LA SIMULATION BEST SELL

BIENTÔT DISPONIBL



LE SIMULATEUR D'AVION DE COMBAT NOUVELLE GENERATION

F22™ RAPTOR™

- Avec le soutien de LOCKHEED MARTIN™, premier constructeur américain d'avion de combat.
- Des options multijoueurs d'exception : jusqu'à 100 pilotes !
- Facile prise en main.
- Encore plus fluide et plus rapide.
- Des campagnes dynamiques.
- De nouveaux modèles de vols encore plus réalistes.
- Graphismes exceptionnels.

http://www.novalogic.com
http://www.ubisoft.fr

Hotline Ubi Soft :
08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)

© 1997 Novalogic, Inc. All rights reserved. F-22 and Raptor are trademarks of Novalogic, Inc. Novalogic is a registered trademark of Novalogic, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

F-22
RAPTOR
Ubi Soft
NOVA
LOGIC

Éditeur Eidos. **Format** CD-ROM PC. **Genre** Action/Aventure. **Prix** Env. 350 F. **Sortie** disponible. **Config. Mini.** P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte SVGA 2 Mo. **Config. Recom.** P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x ou P133 3Dfx, 32 Mo de RAM, carte SVGA 2 Mo.

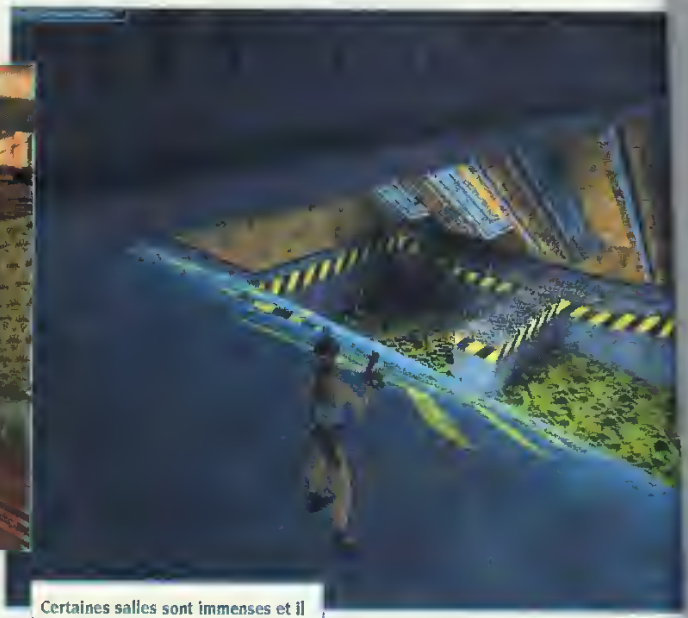
Tomb Raider 2

Lara «Tomb» à pic !

Le retour de Lara Croft dans de nouvelles aventures ne pouvait passer inaperçu et tout le monde attendait la jeune femme au tournant. Le virage a été négocié magnifiquement pour un jeu qui ravira aussi bien les fans que les débutants.

Un bon jeu doit, de nos jours, coller parfaitement aux tendances du moment et Core Design semble appliquer cette maxime avec brio. Il faut avouer que leur expérience avec le premier Tomb Raider leur a appris quelques règles de base. Première constatation, la grande majorité des joueurs sur PC est masculine, surtout lorsqu'il s'agit de Lara Croft. Deuxième point, à l'heure où le moindre spot télé ou le plus simple panneau publicitaire nous montre un Top Model ou une créature de rêve, dans des tenues et des poses de plus en plus aguichantes, le culte de la star sexy est devenu une règle d'or. Dernier détail, le double Air Bag étant très à la mode, Lara Croft n'a pas à cacher ses généreux attributs sous de gros pulls ! Après de nombreuses apparitions télévisées ou sur des couvertures de magazines, n'ayant rien à voir avec le milieu du jeu vidéo, Lara Croft a réussi l'exploit de devenir la première véritable star virtuelle féminine, faisant largement la pige à des mythes comme Mario, Sonic ou Pac Man ! Comme toute «midinette» propulsée au sommet ▶

En voyant ces lustres, la première idée qui vient à l'esprit serait de s'y accrocher... tentez votre chance.



Certaines salles sont immenses et il faut utiliser la vision «périphérique» de Lara pour regarder dans toutes les directions

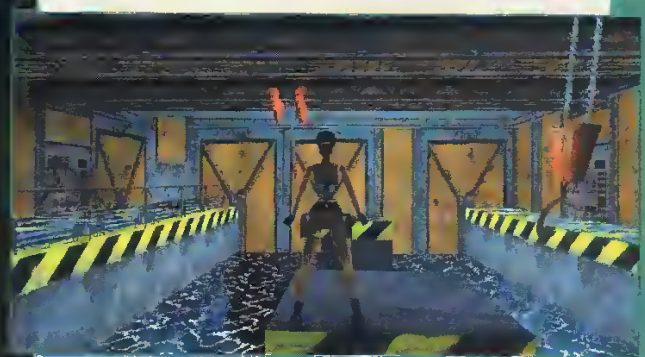
trop rapidement, nous étions nombreux à craindre qu'elle n'ait gagné, en plus de quelques centimètres dans ses mensurations, une tête grosse comme une citrouille. Il nous a suffit de quelques minutes de jeu pour comprendre que Tomb Raider 2 restait avant tout un jeu de très grande classe, ayant échappé aux écueils de la mégalomanie ou de la misogynie !

Lara fait des chinoiseries

Tout comme dans le premier épisode, le joueur se retrouve immédiatement plongé en plein cœur de l'action, avec cependant une première nouveauté . les scènes cinématiques. Superbes ! Et le mot est en dessous de la vérité ! De plus, elles introduisent parfaitement l'histoire et lient de façon crédible les différentes parties. Cette fois, vous partez à la recherche d'une dague chinoise très ancienne et votre première escale sera le palais d'un empereur chinois et la fameuse muraille de Chine. Les amateurs pourront apprécier la plastique de la belle Lara sous toutes ses formes avec de nombreuses séquences où elle les séduira, par ses tenues sexy (maillot de bain, tenue de plongée hypra-moulante, etc.) et son style très particulier pour se sortir de situations mortelles. Très vite, vous allez vous apercevoir que deux autres «factions» semblent intéressées par l'acquisition de cette dague, qui, selon la légende, donnerait à son possesseur la «Puissance du Dragon». Et tout comme Lara, les autres parties utilisent des moyens plutôt expéditifs ! Votre périple passera ensuite par Venise et son opéra, puis par une épave engloutie et enfin le Tibet. Chaque endroit est bien sûr divisé lui-même en plusieurs sections, avec à chaque fois des décors différents, non seulement de part leur aspect ou les textures employées, mais aussi par leur architecture, avec des intérieurs, des

Usine à pièges

Le sadisme des développeurs pour la conception des pièges et [illegible] tacles est un véritable régal. Que cela soit un couloir remplis de la[illegible] le sol qui se dérobe sous vos pieds, des caisses qui se balancent sur[illegible] quelles vous devez bondir ou des flammes qui sortent du sol, v[illegible] aurez mille et une façon de mourir . ou de vous en s[illegible]



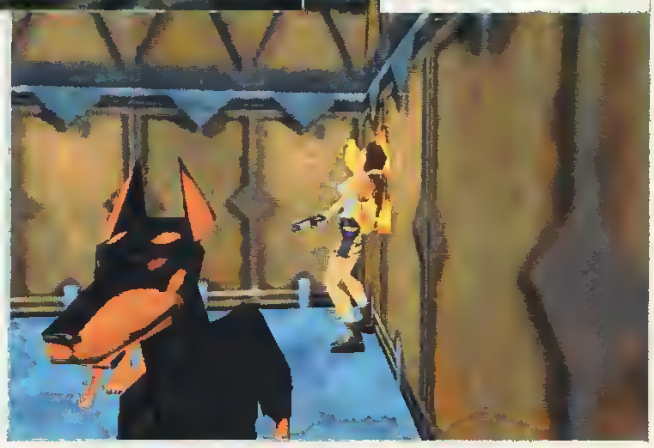
Coincée au fond d un trou, il faudra nager, combattre, sauter, escalader, pour enfin atteindre la muraille de Chine

extérieurs, des zones sous l'eau, etc., le tout sur plusieurs niveaux. Tout ceci donne une véritable consistance à l'aventure et à l'histoire.

Une femme d'action !

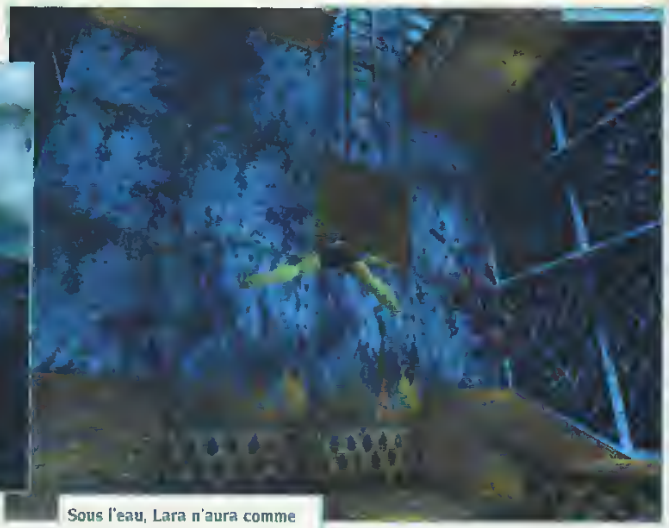
Pour palier aux autres critiques faites au premier épisode, les développeurs ont mis à la disposition de notre héroïne une panoplie très impressionnante de mouvements. De ce fait, les énigmes et possibilités de jeu ont elles aussi été sérieusement améliorées. En fait, on retrouve l'état d'esprit et l'atmosphère de films comme *Indiana Jones* ou de jeux comme Pitfall ou Prince of Persia. Outre les combats, notre belle plante ne cessera de se démener contre des obstacles et des pièges de plus en plus sournois. Les mouvements classiques (marcher, courir, sauter, faire un pas de côté, etc.) ne suffisaient pas ! Elle s'accroche maintenant à un rebord pour se hisser à la seule force de ses petits bras musclés. Elle peut aussi monter (ou descendre) à une échelle, faire de la varappe, et effectuer diverses manœuvres pour éviter les attaques des ennemis : saut périlleux ▶

Pour les gentils chiens, une petite brochette bien cuite de Lara !



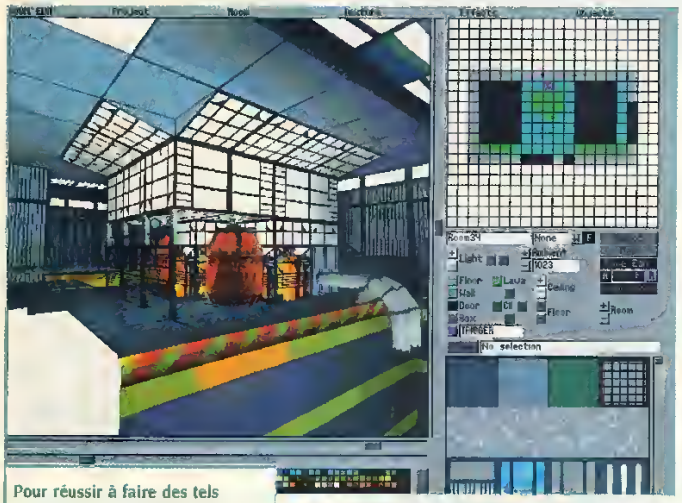
L'escalade peut revêtir bien des formes. Délicate sur une corniche ou plus tranquille sur un escalier...

Et oui, ces squales hantent les abords de l'épave engloutie.



Sous l'eau, Lara n'aura comme seule arme que son fusil sous-marin et ses harpons !

arrière, sur le côté ou roulade. Il existe même un mouvement caché... sans oublier les très nombreuses façons de mourir. Les animations pour chacun des mouvements sont superbes et réalistes, mais j'ai surtout apprécié l'imagination des développeurs pour élaborer des obstacles, demandant à la fois une certaine dose de réflexion et surtout une excellente coordination. Ils ont même poussé le bouchon un peu loin, car par endroits, je m'y suis repris à 15 fois avant de trouver le moment et l'endroit précis d'où il fallait sauter pour atteindre une corniche ! Du coup, on tourne parfois un peu en rond, cherchant une autre façon pour passer un obstacle, qui ne peut l'être qu'à l'aide d'une très (trop ?) grande précision. L'interaction avec le monde qui vous entoure s'est encore accrue et on peut par exemple pousser certains objets qui dissimulent un interrupteur ou bloquent une porte. De la même façon, les vêtements de Lara peuvent s'enflammer (suite par exemple à une rencontre un peu chaude avec un lance-flammes) mais si vous plongez dans l'eau, cela éteindra le feu.



Pour réussir à faire des tels niveaux, les graphistes avaient à leur disposition un éditeur de niveaux «fait maison».

Arsenal ambulant !

Si au début de l'aventure, vous n'êtes doté «que» de deux pistolets, vous allez assez vite trouver de nouvelles armes. Vous aurez ainsi les pistolets-mitrailleurs Uzi, utilisables eux aussi

Vous aurez droit, lors de certaines occasions, à de mini-séquences cinématiques en 3D.

À fond la caisse

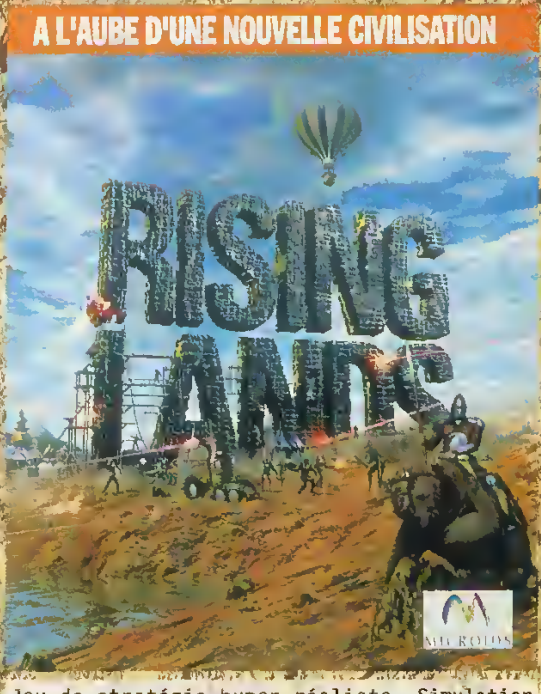
Parmi les grosses surprise[s] du jeu, l'utilisation de di[vers] véhicules reste peut-être [l'un] des meilleures. Ainsi à Ve[nise] vous piloterez un bateau [sur] les fameux canaux, mais [pas] tout à fait pour une promen[ade] romantique. Au Tibet, vous a[urez] aussi le plaisir de pilote[r un] scooter des neiges. Le plus [beau] c'est que ce ne sont pa[s de] simples gadgets mais que v[ous] avez vraiment l'impressio[n de] piloter ces engins, qui rea[gis]sent de façon très réal[iste]

Les maîtres du jeu

Un jeu mêlant action et stratégie
qui repousse les limites de la simulation spatiale.
Un réalisme et des graphismes époustouflants !

Le 1er jeu de stratégie spatiale
en temps réel.
Graphismes et animations superbes.

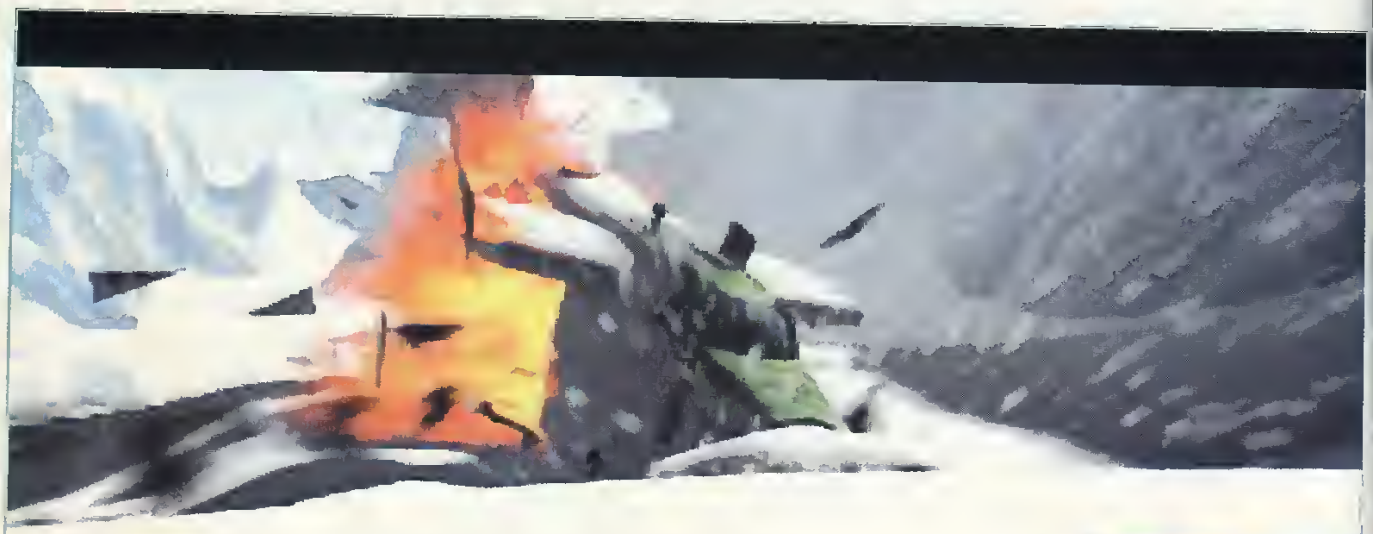
Le meilleur simulateur
de combats aériens.
Un réalisme à couper le souffle.
Une étendue de vol gigantesque.



Jeu de stratégie hyper réaliste. Simulation
de civilisation en temps réel. Liberté de
choix "Wargame" ou "simulation".
Gestion de l'expérience,
de la diplomatie, des alliances basées sur
le troc...

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23 la minute).

Géant. J'ai envie



Après s'être échappée de la base navale ennemie, Lara devra se poser en catastrophe dans les sommets enneigés du Tibet.

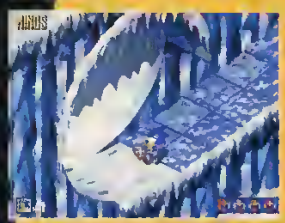
par paire (un dans chaque main) ou encore des pistolets automatiques. Le lance-grenades est redoutable, tout comme le fusil à canon scié, mais c'est le M-16 qui constitue mon arme préférée. Pour les combats sous-marin, vous aurez aussi le fusil sous-marins à harpons, très pratique contre les hommes-grenouilles, requins et murènes. Même s'il n'est pas possible de «modifier» instantanément un geste en un autre, une combinaison de type sauter/tirer ou courir/sauter est cependant réalisable dans d'assez bonnes conditions.

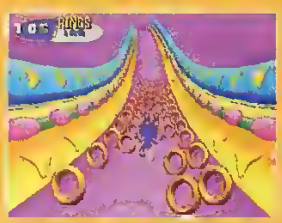
Trouver des armes demandera souvent un peu d'astuce, ces dernières étant parfois dissimulées dans des caches secrètes. Mais ce sont surtout les munitions qu'il faudra économiser ! Fouiller les ennemis tombés à terre constitue encore le meilleur moyen de se réapprovisionner. Parmi

Certains décors font un peu tocs, mais dans l'ensemble, c'est un véritable régal

Voir Venise et mourir ? Lara ne l'entend pas de cette oreille et cette vedette constitue votre seul échappatoire

Notre sélection





Avec une animation fluide et rapide, et de nombreux décors aux graphismes d'une incroyable finesse SONIC effectue un retour fracassant en 3 D sur PC !

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le [illegible]

Géant. J'ai envie

Pour briser les vitres, vous pouvez soit passer à travers, soit tirer dessus. Je vous conseille la deuxième solution.

Vous pouvez surprendre les ennemis en passant sous l'eau mais attention à ne pas manquer d'air.

Vous n'avez pas trop le vertige ? Que diriez-vous d'un petit saut de l'ange dans les canaux de Venise ?

les autres objets que vous pouvez utiliser, vous avez droit aux classiques trousses de soin, pour les blessures légères ou graves. Vous avez surtout des torches qui seront très utiles pour éclairer certains passages très sombres, dévoilant alors des boutons ou des caches auparavant invisibles. Enfin, vous trouverez quelques très rares clefs ou objets spécifiques, qui utilisés à un endroit précis ouvriront un passage.

Lara Top Model

Le personnage de Lara Croft a pleinement profité de son repos pour s'offrir un petit lifting. Même si elle reste encore un peu trop anguleuse à mon goût, ses courbes se sont nettement améliorées, tout comme la fluidité et la variété de ses gestes. En outre, elle changera de tenue selon les endroits où elle se trouvera, de la tenue bleue moulante du premier épisode à celle de la veste d'aviateur en passant par la combinaison de plongée ou la tenue orientale ! Vous pouvez même apprécier les mouvements de sa natte, qui ondule lorsque vous courez ou qui flotte à la surface de l'eau. Les ennemis que vous rencontrerez sont complètement inédits, avec quelques animaux (chiens, rats, oiseaux, tigres, requins, etc.), mais surtout beaucoup d'humains ou plutôt d'humanoïdes devrais-je dire. Le look de ces derniers est en effet une petite merveille,

Position féline, tenue seyante... Imaginez la même scène avec un Rambo musculeux !

Notre sélection

JOINT STRIKE FIGHTER :
La nouvelle génération de simulateur de vol

Nouvelle technologie, nouvel armement, nouvelle représentation 3D... J.S.F. vous met aux commandes des deux derniers prototypes de chasseurs furtifs américains, réformant définitivement les modèles d'avions F16 et F22 !

EIDOS INTERACTIVE — Designed for Microsoft Windows 95 — OPTION — PC CD — INNERLOOP

Géant. J'ai envie

L'avis de Didier

★ *Fabuleux ! Je suis toujours méfiant lorsque le personnage d'un jeu est un peu trop aguichant. Mais même si Lara Croft en fait parfois un peu trop, Tomb Raider 2 est un jeu d'action, un vrai, qui reprend et développe tout ce qui avait fait le succès du premier épisode. L'aventure est très variée, les énigmes proposent sans cesse de nouveaux défis et en plus, tout est magnifique. Mon seul regret vient de certains passages qui demandent une précision diabolique, obligeant le joueur à s'y reprendre à de nombreuses reprises !*

Le Tibet constitue une ultime étape impressionnante. Oserez-vous franchir les portes de ce sanctuaire ?

Les *flares*, idéales dans l'obscurité, fonctionnent aussi sous l'eau !

Lara vise pour vous, à condition tout de même que l'ennemi soit à peu près en face d'elle.

▶ tout comme leur intelligence et leurs modes d'attaque. Bref, on y croit beaucoup plus !

Lara star de la 3Dfx

L'équipe de Tomb Raider nous avait déjà emballé avec un moteur 3D très performant, mais elle l'a très largement amélioré depuis. Il existe malheureusement toujours pas mal de petits problèmes d'affichage lorsque vous vous approchez trop de certains murs ou de personnages. Ils disparaissent, vous passez à moitié à travers… La 3D est plus rapide, plus fluide et surtout dotée de textures et d'effets de lumières, appréciables si vous possédez une carte 3Dfx. Franchement, au prix où sont les cartes à base de puce 3Dfx et aux vues de la qualité graphique alors obtenue, vous ne pouvez même plus argumenter ! Selon la machine, vous pourrez passer d'une résolution de 320x200 jusqu'au 800x600, le Pentium 200 étant alors conseillé. On peut en outre modifier la qualité des textures, mais il est vraiment dommage de sabrer le côté graphique du jeu. La dizaine de sauvegardes disponible est un peu légère et il n'aurait pas été très compliqué d'en autoriser un peu plus. Parmi les bonnes idées, je vous conseille vivement de vous servir du mode Entraînement proposé au début du jeu. Digne d'un parcours du combattant, il est chronométré bien sûr et constitué par une série d'obstacles (plan d'eau, murs, trous, etc.) qui demandent une parfaite synchronisation. Essentiel pour bien maîtriser la course, le saut et l'art de s'accrocher à une corniche pour se hisser à la force des bras sur un promontoire. Au final, Tomb Raider 2 est une parfaite réussite, varié, possédant une bonne durée de vie et très jouable. ■

Didier Latil

Les effets de reflets et d'animation sur l'eau sont magnifiques mais c'est encore plus impressionnant en dessous !

HIT

Tomb Raider 2

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Lara Croft
- Variété de jeu
- Réalisation

Les moins
- Bugs graphiques
- Parfois trop difficile
- Trop action

Notre sélection

Ubi Soft

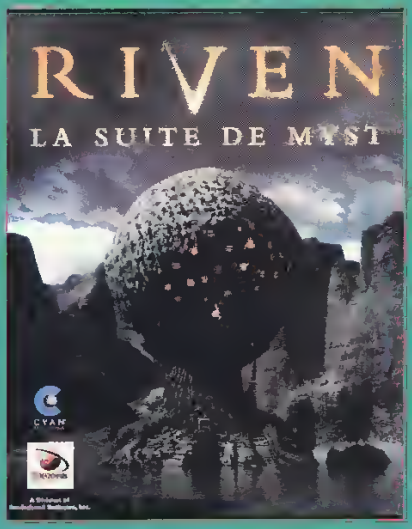
DISPONIBLE

DECEMBRE 97

FORMULE 1, STRATÉGIE, AVENTURE, ACTION

VOTRE ORDINATEUR EST DÉCIDÉMENT TRÈS FORT !

DISPONIBLE



DISPONIBLE

chez vous, composez le 08 36 68 42 68

Géant. J'ai envie

© 1997 Cyan Inc et Broderbund Software Inc. Tous droits reservés. Myst, Riven et Cyan sont des marques déposées de Cyan Inc. Red Orb Entertainment et Broderbund sont des marques de Broderbund Software Inc. Red Orb Entertainment est une division de Broderbund Software Inc.
© 1997 Lucas. Tous droits reservés. © 1997 Ubi Soft Entertainment. Starcraft™ et Blizzard Entertainment™ sont des marques et/ou des marques déposées de Davidson & Associates. Inc-©1996-1997 Davidson & Associates Inc.

5
SANYO
Williams

Éditeur Ubi Soft. **Format** CD-ROM PC. **Genre** [illegible] **Prix** env. 400 F. **Sortie** disponible. **Config. Mini.** P12[illegible] Mo de RAM, CD-ROM 2x, carte 3D. **Config. Recom.** P200, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x, carte 3D.

F1 Racing

Le fin du F1

On savait Ubi Soft capable de sortir de superbes jeux de course d'arcade avec Pod, mais cette fois Ubi passe à la vitesse supérieure avec une simulation de F1 qui se veut tout ce qu'il y a de plus réaliste. Vont-ils encore prendre la pole position ?

Alors que dans le domaine des courses de voitures, la Formule 1 reste de loin la plus prestigieuse, peu d'éditeurs se sont encore frottés à cet exercice difficile. En fait, pendant de longues années, le champion incontesté dans la catégorie s'appelait Geoff Crammond, à qui l'on doit F1 Grand Prix et Grand Prix 2. Pour tenter de détrôner cet incontournable du genre et parfaire le réalisme de sa simulation, Ubi n'a pas hésité à s'entourer d'ingénieurs de Renault Sport. Et du côté de la réalisation, F1 Racing enterre complètement son concurrent en tirant au maximum parti des cartes accélératrices à base de 3Dfx. En principe le jeu supporte aussi d'autres cartes via Direct3D, à savoir les cartes à base de chipset PCX2 (comme les Apocalypse), Riva128 et ATI Rage Pro, mais comme c'est trop souvent le cas, la version Glide spécifique à la 3Dfx se révèle la plus rapide. En plus d'une carte 3D, il faudra quand même un P133 doté de 32 Mo de RAM en plus pour faire tourner le soft confortablement... Et franchement, 32 Mo de RAM s'avèrent un peu limite, car

Heu, donc là, ce sont des grosses voitures sur un circuit, qu'il est en Australie, et les voitures elles vont vite. Oui, très vite..

N'essayez pas de couper dans ce virage même si c'est tentant, vous vous prendriez une pénalite !

alors le jeu présente de courtes pauses assez agaçantes lorsqu'il accède au fichier swap sur le disque dur. Tant qu'on y est, faisons tout de suite passer la pilule de l'absence d'option multijoueur par modem ou Internet, la FOCA (la fédération qui régule tout ce qui touche à la F1) ayant apparemment une méfiance sans bornes vis-à-vis de tout ce qui touche au Net. Il reste encore l'option par réseau et câble null-modem, mais ce genre de comportement un poil réactionnaire ne laisse pas de nous surprendre...

En selle !

Le jeu une fois installé sur votre bête de course, le mode Facile vous permet immédiatement d'aller user de la gomme sur l'un des 16 circuits proposés pour la saison 96. On retrouve aussi toutes les écuries ayant disputé ce championnat, ainsi que tous les pilotes... ou presque. En effet, il est difficile de rater ce « Driver X », qui court dans l'écurie Williams-Renault. Il ne s'agit pas d'un extraterrestre, ni d'un clin d'œil, mais tout simplement Ubi n'a pas obtenu le droit de faire figurer le nom de Jacques Villeneuve dans sa simulation ! Bref, espérons qu'un hacker malin nous donnera vite la bidouille qui permettra de remédier nous-mêmes à cette situation un peu ridicule... Pour revenir au mode Facile, pas besoin de passer par le garage pour régler votre voiture, celui-ci n'est d'ailleurs pas disponible et vous pourrez alors explorer le jeu avec un minimum de contraintes : peu d'options vous sont offertes, la voiture colle à la route avec une insolence toute arcade, et vous pouvez même

Hé hé hé, c'est tentant de passer entre les deux, mais vu que l'intelligence artificielle peut se montrer assez vicieuse..

Certaines vues ne sont peut-être pas idéales pour la conduite.. attendez de voir le replay pour les activer !

Le ravitaillement et le changement des pneus lors de l'arret au stand peut se paramétrer avant la course.

laisser le programme gérer vos freinages. Vous pouvez alors tâter le bitume des différents circuits en course simple, qui vous place directement sur la grille de départ, ou alors courir directement un des 16 grands prix, avec ses deux séances d'essais, ses qualifications et le warm-up juste avant la course elle-même. Heureusement, les impatients qui veulent passer directement des qualifications à la course pourront aussi sauter les étapes ! Il est aussi possible de courir ainsi tout le championnat, ou de créer le vôtre en choisissant les courses et l'ordre dans lequel vous souhaitez y participer. Bien entendu vous n'êtes pas obligé de boucler le nombre de tours réels pour chaque Grand Prix et vous pouvez vous limiter à 10% ou 25% du nombre de tours. Même ainsi, n'allez pas penser que le podium vous attend à chaque arrivée, car les ▶

Hop, juste apres l'épingle à cheveux suivant le départ de Spa-Francorchamps, vous dévalez la pente à plein régime !

Nurburgring, ou quelque chose d'approchant, est un circuit rapide doté de tribunes assez originales !

Admirez un peu les volutes laissées par votre passage dans le bac à sable. Je l'ai fait exprès, bien sûr..

LES RESTAURANTS DU CŒUR
LES RELAIS DU CŒUR

C'EST MAINTENANT QUE NOUS ACHETONS LA NOURRITURE ...C'EST AUJOURD'HUI QUE NOUS AVONS BESOIN D'ARGENT !

Cet hiver, plus de 31 000 bénévoles vont encore se mobiliser pour assurer dans 1 700 villes de France, plus de 500 000 repas par jour à tous ceux qui, sans cela, ne mangeraient pas à leur faim.

Nous remercions vivement GENERATION 4 de s'associer généreusement à notre action en nous offrant cet espace.

Que deviendra votre don ? Un repas quotidien pendant

- 15 jours (70 F)
- un mois (140 F)
- deux mois (280 F)
- la compagne (450 F)

Tout chèque à l'ordre de :

Les Restaurants du Cœur
BP 104
75463 PARIS CEDEX 10,

donnera lieu à un reçu fiscal vous permettant de bénéficier, jusqu'à un montant de 2 000 F, d'une réduction d'impôt égale à 60 % de celui-ci

La Ferrari de droite a décidé de s'essayer au vol libre... Remarquez, ça change des voitures !

La descente du casino à Monaco permet d'admirer... ben le casino, justement. Ça tombe plutôt bien, non ?

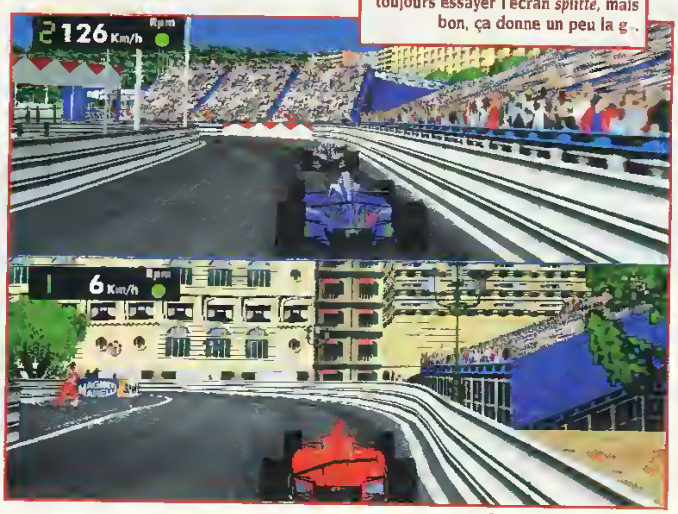
performances des pilotes concurrents ne peuvent pas être atténuées !

Un peu de sérieux

En mode Facile, vous pouvez parfaitement utiliser un joystick pour conduire votre bolide, en utilisant de préférence un joystick à course large. Mais en mode Réaliste, un volant est très vivement conseillé car la direction peut parfois paraître un peu vive et la voiture réagit alors à la moindre sollicitation. Les amateurs de sports extrêmes pourront désactiver les options d'anti-patinage, d'anti-dérapage et de freins ABS, mais alors il faut une parfaite dextérité pour maintenir la voiture sur le circuit ! Une fois passé en mode Réaliste, beaucoup plus d'options s'offrent à vous : vous pourrez par exemple choisir le temps, ou laisser l'ordinateur le déterminer aléatoirement. Hé oui, les vétérans de Grand Prix 2 qui regrettaient de ne jamais voir une goutte d'eau pourront enfin installer les pneus pluie ! Le meilleur dans tout ça, c'est que le jeu gère plusieurs degrés de pluviosité, et si une bruine légère ne devrait pas trop affecter votre conduite et vous permettre de rester en pneus slick, une bonne averse vous fera découvrir les joies de l'aquaplaning. En plus de la pluie, vous risquez aussi de rencontrer de la brume. Et croyez-moi, dans des conditions météo extrêmes, on finit presque par regretter d'avoir activé l'option, car alors boucler un tour sans sortir de la piste tient du prodige ! Si l'adversité ne vous fait décidément pas peur, vous pouvez aussi permettre à l'ordinateur de gérer différentes pannes. Au choix, vous pouvez activer des pannes bénignes comme la perte de communication par radio ou de l'affichage de votre tableau de bord, une surchauffe des freins ou la perte d'un ou plusieurs rapports de vitesse. Si vous êtes du genre masochiste, vous pouvez aussi permettre des pannes beaucoup plus conséquentes comme les fuites d'huile ou d'eau, la rupture d'une suspension ou une avarie

Départ dans la bonne ville de Monaco. Malgré toutes les textures sur les immeubles, ça reste parfaitement jouable !

Vous aimez les chiens ? Non je demande, car je commence à être à court de légendes débiles...



En l'absence de modem, vous pouvez toujours essayer l'écran *splitté*, mais bon, ça donne un peu la g..

G-POLICE

UN JEU CRIANT DE VERITE

"Psygnosis s'apprête à frapper un grand coup avec ce jeu."

GEN 4

"Qu'est-ce que c'est beau ! J'ai beau être habitué, G-Police m'en a encore collé plein les mirettes."

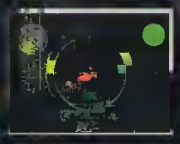
JOYSTICK

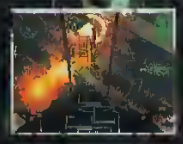
"Un effort probant a été apporté au scénario. Mais G-Police c'est avant tout de l'action en 3D temps réel. Des sensations en perspective."

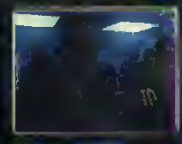
PC JEUX

"Ce jeu d'action 3D s'annonce comme un des plus beaux jeux de l'année."

PC FUN







SORTIE LE 28 NOVEMBRE EN PCCD

Avec plus de 35 missions incroyables, G-Police vous offre l'opportunité de patrouiller dans les rues de l'avenir, aux commandes de votre propre hélicoptère de combat. Ainsi, à de l'armement le plus sophistiqué. Les paysages reproduits avec une exactitude extrême forment une toile de fond éblouissante pour un jeu plein de surprises de mettre, qui vous tiendra en haleine jusqu'à la dernière minute.

PlayStation

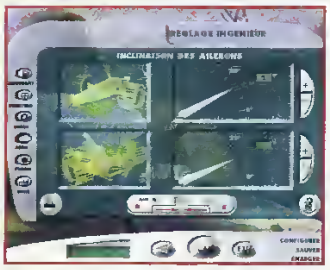
PC CD ROM

PSYGNOSIS

Psygnosis

Les mains dans le cambouis

Regardez bien ces écrans, car si vous voulez une voiture bien réglée vous allez y passer beaucoup de temps ! En règle générale, vous devrez d'abord vous occuper des réglages de base, à savoir les réglages pilote, avant de vous aventurer dans les réglages ingénieur. Même si c'est tentant, évitez de toucher à tous les boutons à la fois. Effectuez une modification, et ensuite effectuez un ou plusieurs tours de piste pour voir si elle arrange les choses ou crée d'autres problèmes. C'est pénible, mais ça se passe comme ça dans la réalité...



moteur pouvant aller jusqu'à l'explosion. Heureusement, vous pouvez ensuite rendre le risque de panne plus rare en optant pour une gestion intermédiaire des dommages, plutôt que réaliste. Et entre les pannes et les inévitables chocs en course, ça ne sera pas du luxe !

Pour ceux qui en douteraient encore, la conduite sportive est un art difficile, qui ne laisse pas le droit à l'erreur, et F1 Racing vous le fera très vite comprendre. Pour gagner, vous devrez impérativement vous familiariser avec chaque circuit, et en apprendre tous les tours et détours. Heureusement, vous pouvez passer par une période d'entraînement qui vous aidera à reconnaître les circuits avant de passer aux choses sérieuses. L'école de conduite vous permet de suivre une voiture fantôme, roulant à petite vitesse, qui vous suggère la trajectoire idéale. Saluons en passant l'idée des programmeurs, qui suggèrent la trajectoire idéale sur chaque piste de manière très élégante : plutôt que d'utiliser une ligne pointillée, la bonne trajectoire est indiquée par des traces de gomme, celles-ci s'intensifiant dans les passages ou le freinage est plus que conseillé. Vous pouvez aussi rouler seul sur la piste, l'ordinateur vous indiquant les rapports à passer, ou passer un mode Démonstration, l'ordinateur prenant alors les commandes pendant que vous analysez le circuit. Ensuite, c'est à vous de jouer ! En mode Réaliste, même pour une course simple, il est vivement conseillé de passer au préalable par une séance d'essai pour opérer

La conduite sous la pluie permet d'admirer les volutes de vapeur d'eau dégagées par les voitures. Remarquez aussi les feux arrières !

Cette vue de côté vous permet d'apprécier la finesse des textures appliquées sur les voitures !

COMMAND & CONQUER™

JEU CONCOURS

GEN 4 ERATION

MISSION ENTRAX

VOTRE NOUVELLE MISSION

Les ingénieurs NOD ont conçu une arme chimique ultra puissante (l'ENTRAX). S'ils arrivent à mettre au point le dernier composant de cette arme, ils deviendront les maîtres du monde.

Les services de renseignements GDI savent que les NOD sont à deux doigts de déclencher l'ultime holocauste. Que vous soyez NOD ou GDI, le sort de la planète est entre vos mains.

Alors, pour entrer dans le conflit et tenter de retrouver puis assembler les 4 composants qui permettent de construire l'élément manquant, contactez le 36 15 VIRGINGAMES* le «Brain Soccer». Il est le maître du jeu et le seul lien avec votre base ! Pour vous mettre sur la voie, il vous donne aujourd'hui la définition du premier mot clef à trouver.

MESSAGE DU BRAIN SOCCER :

"En mission commando vous devez toujours l'avoir au poing"

Vous trouverez le 4ème indice dans le GEN 4 du mois de janvier

Vous avez trouvé ?
Alors connectez vous au 3615 VIRGINGAMES*

TABLEAU D'HONNEUR :

Le premier partira à Las Vegas (voyage pour 2 personnes) sur les lieux saints où a été conçu et développé C&C : Alerte Rouge.

Soucieux du moral de ses troupes, il sera également proposé aux 19 premiers autres gagnants de remporter :

Du 2ème au 5ème : le Kit C&C (une Casquette, un T-shirt, un Sweat shirt, un Bombers et une Montre).

Du 6ème au 20ème : un CD audio de la Bande Originale de C&C : Alerte Rouge.

Pour toutes informations contactez la Headquarter Line au 01 42 16 52 26
* 2,23 F/Mn

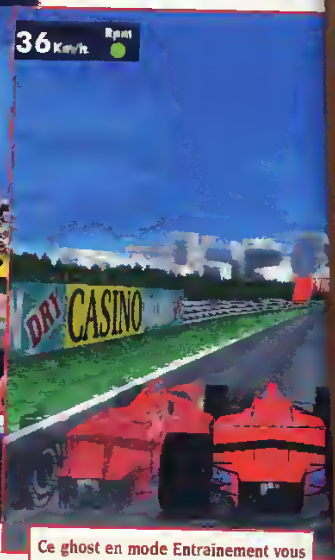
HEADQUARTER

Le fan club officiel de Command & Conquer

L'opinion de Thierry

★ D'abord réticent, il a bien fallu me rendre à l'évidence. F1 Racing est la meilleure simulation de F1 actuellement disponible. Certes, tout ce qui devait faire l'originalité du jeu a été abandonné au profit d'une sortie fin novembre : vieilles Formule 1, mode Entraîneur, jeu modem, etc. Mais force est de constater que la jouabilité et le réalisme promis ne manquent pas à l'appel. Sans oublier une animation fluide sur le circuit de Monaco au prix d'un clipping à peine apparent. Quant aux crashes, ils sont spectaculaires ! Hein, Fred ?

On dirait que la voiture de devant a quelques petits problèmes... On lui dit, ou on l'achève ?



Ce ghost en mode Entraînement vous permet d'observer les trajectoires, et il vous attend si vous vous plantez !

C'est pas beau ça ? Eh bien, ce carambolage, c'est moi qui l'ai fait. Alesi va être vert de rage.

Monaco est l'occasion d'admirer la baie, sauf que du cockpit ces @# ! de rambardes bouchent la vue ! Our, le métier de pilote.

quelques réglages de base, car la configuration par défaut ne change pas selon les circuits. Bien entendu, en grand prix, le passage par le garage est impératif, et vous devrez ôter votre casque pour endosser une tenue de mécanicien. Les réglages sont réalisés à deux niveaux, pilote et ingénieur. Au niveau pilote, vous effectuez les réglages de base comme le choix des pneus, la quantité de carburant emporté, les rapports de vitesse ou l'aérodynamique de la voiture.

Préparez-vous au départ, mais ne démarrez pas avant que toutes les loupiotes rougeâtres ne s'éteignent, ou c'est la pénalité !

Diplôme d'ingénieur requis !

Au niveau ingénieur, on passe aux choses sérieuses, et vous pourrez alors jouer sur les réglages des ressorts et amortisseurs, de la hauteur de caisse ou du carrossage. Vous pouvez même gonfler votre moteur, sachant que vous perdrez alors en fiabilité et encourez le risque de le casser en course ! Tous ces réglages peuvent être paramétrés en configuration avant-course et course, n'étant pas nécessairement les mêmes pour les qualifications que pour la course elle-même. Bien entendu, cette phase de réglage est très délicate, surtout pour le béotien, mais une aide en ligne vous aidera à faire les bons choix pour résoudre vos problèmes. Pour les réglages ingénieur, vous pouvez avoir recours à la télémétrie, mais pour bien l'utiliser vous devrez deviner vous-même comment interpréter les graphismes et courbes qu'elle produit, car dans cet écran vous ne trouverez aucune aide en ligne, et quasiment rien dans le manuel... Pour les vétérans de Grand Prix 2, c'est le moment de ressortir vos notes sur tout ce qui concerne la télémétrie pour peaufiner vos réglages à partir de ses résultats ! On s'en rend d'ailleurs bien compte pendant les essais, car les réglages ont une réelle incidence sur le comportement de la voiture. Il est juste un peu dommage qu'à part l'aide en ligne, le joueur soit

P C
Total Annihilation
Conquest Earth
Dark Colony
Constructor
Duke Nuk. Washingtown
Imperium Galactica
Dungeon Keeper
LBA 2
3D Ultra Minigolf
Moto Racer
Pandemonium !
Lighthouse
Titanic
Toutankhamon
Les Impressionnistes
Petit Larousse
etc...

P l a y s t a t i o n
G Police
Odd Word
Hexen 64
Turok : Dinosaur Hunter
Wave Race
Nuclear Strike
Doom 64
Shadows of Empire
Mario Karts 64
Lylat Wars
NBA Hangtime
etc...

GRATCD 3617

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur **3617 GRATCD**

C'est très simple et efficace

Composez **3617 GRATCD** sur votre minitel, indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés, sans frais de port, vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*.

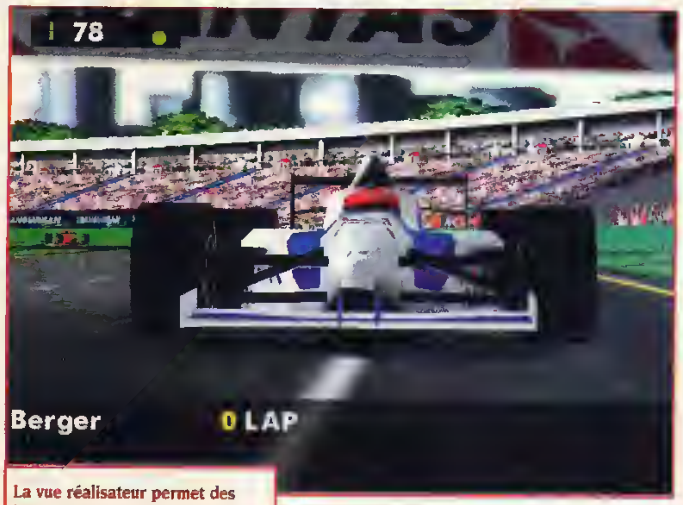
- **PAS DE CHEQUE**
- **PAS DE CARTE BANCAIRE**
- **PAS DE PAIEMENT DIRECT**

Jeux, Culturel, Musique, Encyclopédies, Ludo-éducatifs, Utilitaires, etc...

La Sélection des Meilleurs CD

L'AVIS DE FRED

- *Grand Prix 2, malgré son excellente jouabilité, commençait à accuser son âge, surtout au niveau de ses graphismes.*
- *Non seulement F1 Racing ne lui cède en rien au niveau de la jouabilité, mais il nous offre en plus une météo variable, des graphismes superbes et une impression de vitesse sans faille, si l'on excepte des départs parfois un peu cafouilleux.*
- *F1 Racing a tout du grand classique, et si vous êtes un fanatique de la F1, et êtes équipé d'un PC puissant et d'une 3Dfx, ce jeu risque de vous occuper pendant très longtemps !*



La vue réalisateur permet des images assez exceptionnelles, avec euh... des voitures partout. Au hasard.

Sans complexe, on va tenter de faire l'intérieur à ce bon Schumacher... Ça me rappelle quelque chose...

Premier virage après le départ de Melbourne. On serre les fesses et on espère que ça va passer, y'a du monde derrière...

un peu laissé à lui-même dans cette phase si délicate, et des configurations par défaut adaptées à chaque circuit auraient été bienvenues. En somme, les réglages ingénieur seront plutôt réservés aux experts de la simulation de course !

ON S'Y CROIRAIT !

Une fois que vous vous sentez confiant dans le choix de vos trajectoires et le réglage de votre F1, il est temps de prendre place sur la grille de départ... et de se pâmer devant les graphismes ! Rien ne vous sera épargné, les voitures sont magnifiquement détaillées, jusqu'aux cockpits qui diffèrent selon l'écurie que vous avez choisie. Même sur un P166, la 3Dfx vous permet d'afficher tous les détails, et même s'il est sage de régler le clipping aux trois-quarts, la profondeur de champ est plus que satisfaisante. Le seul moment délicat se situe au départ, où pendant les premières secondes jusqu'au premier virage, l'animation se met souvent à ramer sérieusement. Et étant donné que certains pilotes ne font pas vraiment dans la finesse, chacun d'entre eux étant réglé selon un degré d'agressivité différent, vous risquez de vous y reprendre à plusieurs fois avant de sortir indemne de la mêlée furieuse qui suit le départ ! Le plus frustrant, c'est qu'en mode Grand Prix, vous ne pouvez pas recommencer la course directement, et il faut alors abandonner, recharger votre sauvegarde (si vous n'avez pas oublié de sauvegarder...) ainsi que vos réglages, et prier que ça se passe mieux la fois suivante... Mais une fois passé ce cap difficile, la vitesse d'animation est parfaite, même quand de nombreuses voitures sont présentes à l'écran. Mieux encore, entre le décor qui défile sans saccade sous vos yeux et le rugissement du moteur qui vous emplit les oreilles, l'impression de vitesse est tout simplement hallucinante. Et tout se passe tellement vite en course qu'au bout de quelques tours vous vous mettrez à suer sang et eau ! Si vous disposez d'une 3Dfx et d'un bon volant, êtes capable de maintenir une concentration totale pendant de longues minutes et de rester à peu près à jeun, F1 Racing vous offre toutes les sensations d'un véritable pilote de course ! ■

Frédéric Marié

Alors là, je vous dis pas, on est à Montréal, et y'a des voitures qui font vroum sur un grand circuit. Trop cool

HIT

F1 Racing

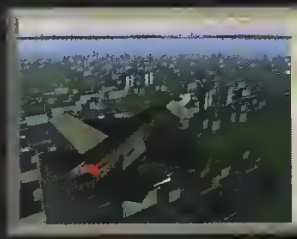
Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★★

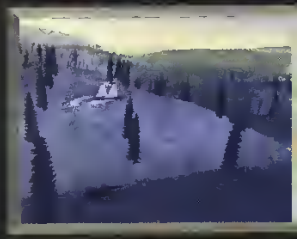
Les plus
- Réalisme en course
- L'impression de vitesse
- Graphismes superbes

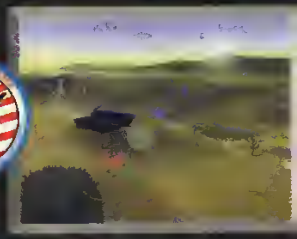
Les moins
- Départs difficiles
- Carte 3D obligatoire
- Le « Driver X »

JOINT STRIKE FIGHTER

JSF







La nouvelle génération de simulateurs de vols

Devenez pilote d'essai pour le plus grand projet militaire du Pentagone : Joint Strike Fighter.
Pilotez les 2 derniers prototypes de chasseurs furtifs américains de Boeing & Lockheed Martin.

- Un armement innovant issu des dernières recherches de l'industrie militaire américaine.
- Une nouvelle technologie fractale 3D la plus rapide jamais conçue sur PC (Config. min : Pentium 90sans carte 3D).
- Affichage en 64 000 couleurs sans limite de vision à l'horizon.
- 25 millions de Km² de terrains modélisés à partir de données satellites.
- 4 campagnes dynamiques où vous commandez par liaison radio une escadrille de 3 chasseurs.
- Une simulation développée en coopération avec les ingénieurs de Lockheed Martin et Boeing.
- Compatible avec le joystick à retour de force "Sidewinder Pro™" de Microsoft®.
- 8 joueurs en mode réseau.

INNERLOOP

EIDOS
INTERACTIVE

Distribué par Eidos Interactive France
[illegible] Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex

Pour plus d'informations
www.eidos-france.fr
3615 EIDOS*
08 36 68 19 22*

OPTION

PC CD

F-22 Air Dominance Fighter

Éditeur [illegible], **Format** CD-ROM PC, **Genre** Simulateur de combat, **Prix** Env. 360 F, **Sortie** Fin 1997, Déjà sorti, **Config. Mini.** P133, 16 Mo RAM, CD-ROM 2x, **Config. Reco.** P 200, 64 Mo RAM, CD 4x, carte 3D

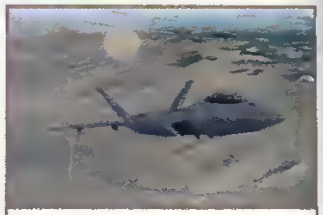
Loukoum supersonique

Alors qu'EF 2000 avait encore de beaux jours de vol devant lui, DID sort déjà la relève. La maîtrise de ces anglais dans le domaine de la simulation nous délivre un jeu très exigeant, aussi bien pour son réalisme que pour la machine nécessaire à le faire rugir !

Avec EF 2000, les régions scandinaves avaient fini par dévoiler tous leurs mystères après deux années de vol assidu au-dessus de leurs montagnes et leurs fjords. Aussi, DID nous fait le coup de la douche écossaise avec son nouveau simulateur en nous transférant sous le soleil du Moyen-Orient. Une fois de plus les développeurs ont vu grand, puisque près de 5 millions de km² de terrain ont fait l'objet d'une modélisation fidèle à la réalité. Par contre F-22 ADF diffère dramatiquement de son petit frère au niveau du design de la simulation : dans ce jeu, vous ne trouverez pas de campagne dynamique, qui avait tant compté dans le succès d'EF 2000. Doit-on pour autant reposer son casque et aller noyer son dépit au mess du coin ? Non, car la campagne dynamique est déjà en cours de développement, et devrait se matérialiser dans quelques mois sous la forme d'un *add-on*, Total Air War, ou quelque chose d'approchant si le titre se fait farouchement franciser dans l'intervalle. Mais en attendant la cerise, F-22 ADF se découpe en de nombreuses parts de ▶

Avant le départ, vous pouvez même vous amuser à lever et baisser la verrière de votre cockpit !

Pour ravitailler vous vous placez sous le tanker, qui guide ensuite le tuyau vers vous



Même à altitude moyenne, ici 2 500 m, les textures du terrain restent magnifiques à contempler

gâteau qui devraient rassasier tous les gourmets de la simulation de combat. Le jeu comporte en effet de nombreuses missions, toutes « scriptées », visant à vous faire découvrir progressivement le fonctionnement complexe du F-22, jusqu'à faire de vous un as accompli. Évidemment, les plus affamés d'entre vous se jetteront peut-être sur l'option de combat rapide, pour tenter de faire le meilleur score possible dans une longue mission à la difficulté progressive, mais même alors, la plupart se tournera vite vers l'entraînement, après avoir compris assez durement que piloter un avion aussi sophistiqué que le F-22 demande un petit stage de familiarisation, au grand minimum !

Premiers vols

Les pilotes consciencieux commenceront peut-être par les manœuvres de base, à savoir le décollage, l'atterrissage, et le ravitaillement en vol. Mais rien que dans ces missions d'apparence tout à fait anodine, pour ne pas dire ennuyeuse à mourir, F-22 ADF dévoile déjà toute sa puissance. En effet, les procédures à respecter pour mener ces actions à bien semblent tout droit sorties d'un manuel de l'U.S. Air Force ! Vous pouvez soit engager le pilote automatique, qui se fera un plaisir de vous suppléer dans ces manœuvres parfois délicates, ou réaliser le tout en manuel, à la lettre, en suivant les instructions très précises de votre contrôleur de vol. Pour le décollage, à vous de bien négocier le roulage jusqu'à l'entrée de la piste, en faisant attention au trafic, de stopper devant la piste, et de vous y engager après avoir reçu l'autorisation de la tour. On retrouve le même souci tout militaire du détail dans les approches à l'atterrissage, où vous pourrez choisir entre trois méthodes différentes

Souriez, vous êtes filmé !

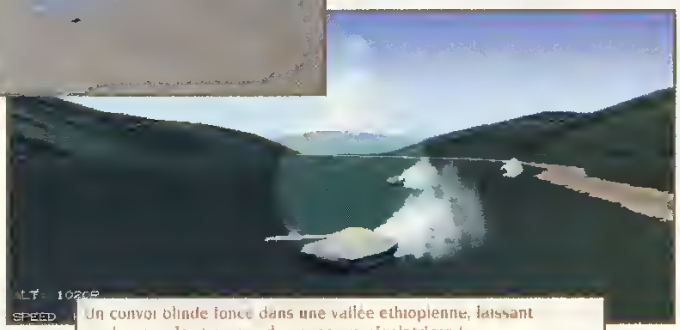
À tout instant, vous pouvez enclencher le mode enregistrement que vous pourrez ensuite regarder à loisir après ou pendant la mission par le biais du visionneur ACMI. Ce genre d'enregistrement, proprement étudié, vaut de l'or pour comprendre les événements qui ont causé la réussite ou l'échec d'une mission !

Les avions touchés à mort laissent s'échapper une traînée de fumée très convaincante

Pas bon ça ! Un moteur en feu, il va falloir beaucoup de doigté pour poser son avion en une seule pièce !

Les différentes vues padlock vous permettent de ne jamais perdre votre ennemi de vue

Même si la majorité des combats aériens se déroulent à coup de missile, difficile de résister au plaisir du vrai *dogfight* !



Un convoi blindé fonce dans une vallée éthiopienne, laissant s'échapper des traînées de poussière révélatrices !

Vous disposez d'un arsenal très sophistiqué, comme les bombes JDAM ou cette GBU-24 pour les frappes chirurgicales.

selon la situation, du circuit classique à l'approche directe en cas d'urgence. Pour parfaire vos talents de pilote, vous pourrez tenter des atterrissages dans des conditions extrêmes, certains scénarios simulant la perte d'un réacteur, une panne électrique ou hydraulique. Et qui sait, vous serez peut-être bien content un jour de vous y être essayé lorsque vous rentrerez d'une mission difficile avec un avion en piteux état !

Subtilité et furtivité

Après cet encas, qui parfois ne manque pas de croustillant, il est temps de passer au plat de résistance et de tester ce monstre de technologie au combat. Mais plutôt que d'endosser une combinaison de chevalier du ciel, un bon pilote de F-22 fait plutôt figure d'assassin de l'ombre, capable de s'approcher de sa proie sans être repéré, et F-22 ADF reproduit ce concept de manière plus que crédible. Comme dans la réalité, l'ordinateur de votre avion passe automatiquement d'un degré de furtivité à un autre (EMCON en anglais) en fonction de la situation. Quand tout va bien, vous volez en EMCON 1, radars éteints, quasiment invisible aux radars ennemis. Alors que vous vous rapprochez de votre cible, vous passez d'un EMCON à l'autre jusqu'au niveau 5 où vous êtes aussi discret qu'un arbre de Noël jouant de la corne de brume, mais où tous vos senseurs sont en éveil. La beauté du système vous permet de forcer un niveau d'EMCON en manuel. Ainsi, vous pouvez vous rapprocher d'un groupe d'avions ennemis en restant en EMCON 1, vous glissant sous leurs tuyères et les abattant avant même qu'ils n'aient eu le temps de comprendre ce qu'il leur arrivait ! Même ainsi, vous n'êtes pas totalement aveugle, puisque les systèmes très sophistiqués du F-22 relaient sur vos écrans les données reçues par d'autres avions alliés, dont le fameux avion radar AWACS. Le jeu propose de nombreuses missions où vous pourrez vous entraîner à l'utilisation des différentes armes air-air et air-sol et à différentes tactiques de ▶

Les nuages et le *light sourcing* sont magnifiques mais ralentissent notablement l'animation en dessous d'un Pentium II !

Le vol en rase-mottes au creux d'une vallée reste le meilleur moyen d'éviter une interception par un missile sol-air.

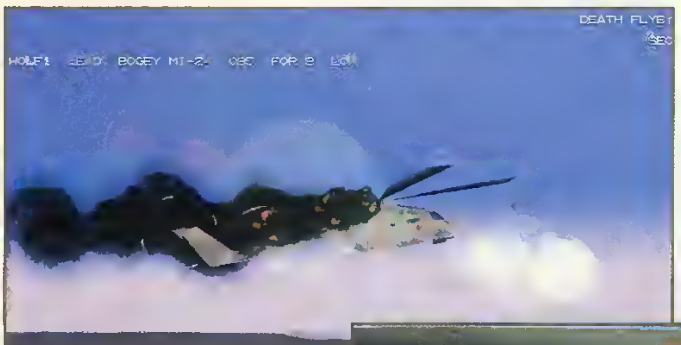
combat, que vous ne pourrez le plus souvent réussir que si vous utilisez au mieux les capacités furtives de votre ninja volant !

La vue c'est la vie !

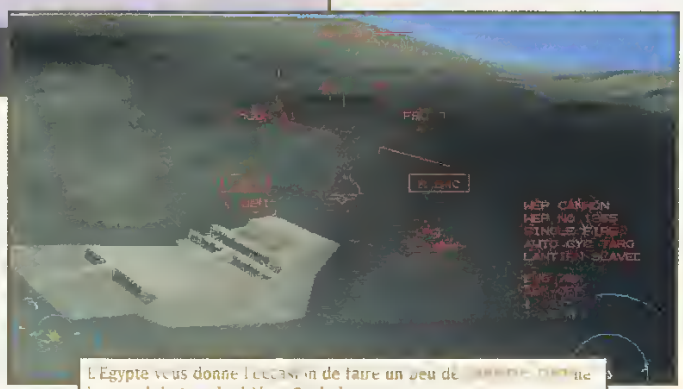
Ne pas pas être vu est une chose, mais voir l'ennemi en est une autre. Dans un univers qui ne peut être perçu qu'au travers de votre moniteur, en deux dimensions, il incombe aux programmeurs de vous donner les bons outils pour apprécier le plus efficacement possible ce qui se passe autour de vous. Le système de vue d'EF 2000 offrait déjà de nombreux *padlocks*, permettant de suivre virtuellement un objet du regard, et des vues externes, mais dans F-22 ADF les programmeurs ont encore amélioré le système. Tout repose en fait sur trois touches, pas plus ! En appuyant sur «F2» et «F3», vous passez en mode *padlock*, respectivement sur l'objet que vous avez ciblé au radar, ou sur la «menace» la plus proche. En appuyant une seconde fois sur une de ces touches, vous passez en vue externe relative à l'objet que vous suivez virtuellement des yeux. Appuyez sur la touche «K» et vous passez en mode panoramique, vous donnant un angle de vue beaucoup plus étendu, permettant ainsi de se repérer plus facilement par rapport à votre environnement pendant que vous effectuez vos manœuvres. Le concept de «menace» est lui aussi très simple, puisqu'en appuyant sur «F3» vous prenez comme point de mire soit le missile le plus proche se dirigeant sur vous, ou si aucun missile n'est lancé, l'avion le plus proche qui vous engage en combat aérien. Il suffit alors de penser à appuyer régulièrement sur cette touche pendant l'action pour être sûr de ne pas se laisser surprendre com-

L'œil du ciel

Une des nombreuses touches de génie de F-22 ADF réside dans les missions où vous prenez le rôle d'un contrôleur aérien à bord de l'avion radar AWACS. D'un clic de souris vous sélectionnez un vol, exécutez ensuite un simple drag & drop sur un vol ennemi ou un point de la carte, et le groupe partira intercepter sa cible ou patrouiller sa nouvelle zone, selon le contexte. On ne peut pas faire plus simple ! En bonus, si vous sélectionnez un vol de F-22 qui ne soit pas encore engagé en combat, vous pouvez sauter dans le cockpit et en prendre les commandes ! Sinon, vous pouvez passer le temps en observant la fenêtre de gauche, qui met en scène le groupe d'avion que vous avez sélectionné. Faites chauffer le pop-corn !



Cet hélicoptère Mi-24 touché à mort ne va pas tarder à s'écraser. Dans F-22 ADF, ce sont des cibles faciles



L'Egypte vous donne l'occasion de faire un peu de [illegible] le survol du temple d'Abou Simbel

Une attaque à la bombe à fragmentation libère des centaines de mini-bombes dévastatrices pour les véhicules ennemis

Les explosions en vol projettent de nombreux débris qui peuvent endommager votre appareil si vous volez trop près !

Le radar passif IRST vous permet d'identifier de très loin vos cibles, qu'elles soient aériennes ou terrestres

Ce missile HARM s'apprête à fondre sur un site SAM ennemi, vous mettant définitivement à l'abri de ses missiles sol-air !

me un bleu ! Bien sûr, il existe de nombreuses autres vues, certaines permettant des combinaisons encore plus subtiles, d'autres destinées à vous en mettre plein les mirettes, mais en combat vous n'utiliserez essentiellement que ces trois touches. Simple, élégant, et terriblement efficace !

Le devoir vous appelle

Une fois que les finesses du pilotage de votre F-22 n'auront plus de secret pour vous, vous pourrez passer à trois scénarios différents, vous lançant chacun dans une série de dix missions. Selon le scénario, vous volerez alors pour l'Égypte, l'Arabie Saoudite, ou l'U.S. Air Force au-dessus de l'Éthiopie. Chaque scénario se déroule de manière linéaire, et vous ne pourrez passer à la mission suivante que si vous avez réussi celle en cours. Si en général les choses commencent doucettement, comme par une petite patrouille de reconnaissance, plus vous avancerez dans les missions plus votre tâche sera difficile ! Heureusement, que ce soit en combat aérien ou en attaque air-sol, le F-22 peut vous aider à réaliser l'impossible. Contre les chasseurs ennemis, en plus de sa furtivité votre F-22 montre une redoutable manœuvrabilité. À condition de ne pas voler trop vite, vous pouvez utiliser une de vos armes secrètes, la poussée vectorielle, pour entamer un virage serré presque sur place et prendre un avantage décisif. Par contre, ce genre de manœuvre induit un angle d'attaque si important que vous perdez alors beaucoup de vitesse instantanément ! Heureusement, la puissance impressionnante de vos réacteurs permet alors de vous tirer d'affaire. Même à basse altitude, à pleine puissance votre F-22 est capable de friser les Mach 2 ! Par contre, il est étonnant de constater que votre ordonnance n'a quasiment pas d'influence sur votre vitesse. Pourtant, ce facteur était parfaitement modélisé dans EF 2000, à l'obus de canon près, et il est difficile de comprendre pourquoi ▶

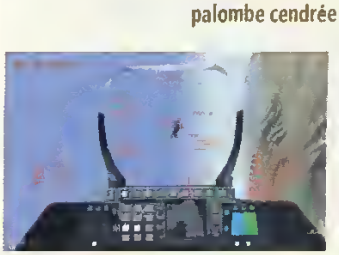
Vous pouvez zoomer sur chacun des 4 écrans multifonction de votre cockpit, et agir alors sur les boutons à la souris

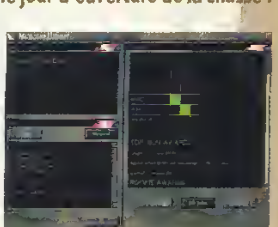
Le cockpit virtuel est rendu en haute définition, vous permettant de lire les instruments sans perdre de temps à zoomer dessus.

Chez DID rien n'est laissé au hasard, et même les aérodromes sont modélisés avec beaucoup de précision

Duels entre ninjas

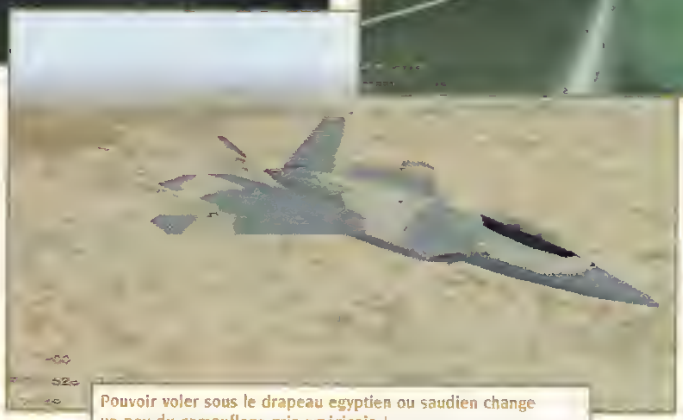
Grâce à DirectPlay, F-22 ADF supporte tous les modes de connexion possibles et imaginables, du réseau IPX au TCP/IP pour Internet, en passant par le modem. En multijoueur vous accédez à une petite dizaine de scénarios spécialement étudiés pour le multijoueur, allant du duel en arène pur et simple à l'attaque de la base adverse en équipe. Pour les longues soirées d'hiver, faites comme nous, invitez un *PC Fouineux* dans votre partie, ils pratiquent à merveille le rôle de palombe cendrée le jour d'ouverture de la chasse !





Les explosions de nuit sont tres spectaculaires au point qu on aurait presque peur de reveiller tout le monde en bas !

Mauvaise journee pour les vehicules ennemis les missiles guides Maverick n ont pas la reputation de rater leur cible !



Pouvoir voler sous le drapeau egyptien ou saudien change un peu du camouflage gris américain !

Derniere parade pour ce Mig-21 qui va bientôt s ecraser a moins qu'il n explose avant en plein vol !

L'opinion de Séphane K.

★ *L'inflation de simulateur de F-22 vient de trouver un dénouement heureux avec ADF de DID. Il est magnifique, jouable, passionnant et on pourrait poursuivre longtemps cette litanie élogieuse. Certes, il faut un PC de la mort et un investissement horaire conséquent mais tout à un prix. De toute manière, F-22 ne se destine qu'aux passionnés de la simulation (le contraire de tatatata, boumboum) qui se donneront les moyens. S'il faut lui trouver un défaut, on peut se rabattre sur une affectation de touches ésotérique mais c'est bien le seul reproche.*

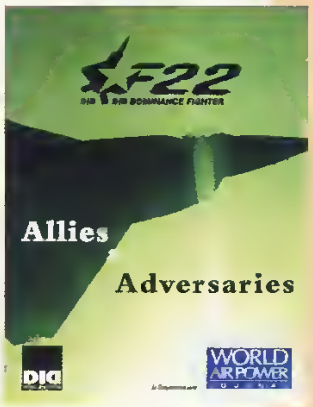
le F-22 ADF file lui comme le vent aussi bien à vide que chargé de bombes et de missiles, à moins que ce soit pour des questions de jouabilité. Espérons que DID rectifiera le tir dans son *add-on*.

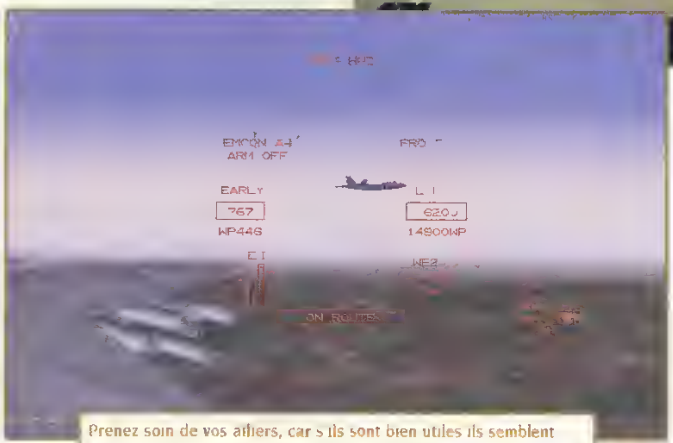
Plein les oreilles !

Ce problème mis à part, F-22 ADF pousse ses concurrents dans l'ombre dans tous les aspects de sa réalisation. Le système de communications, en particulier, brille par sa sophistication et vous immerge totalement dans la simulation. Vous disposez de quatre canaux de fréquence, chacun ayant sa spécificité. Sur la fréquence 1, vous pouvez contacter «en clair» la tour de contrôle et vos ailiers. Sur la 2, vous pouvez aussi effectuer des «broadcast», vous permettant d'appeler à l'aide tout vol allié se trouvant dans le secteur, mais en plus entendre les nombreuses communications émises par tous les pilotes de votre camp. Vous pourrez ainsi suivre à distance le déroulement d'un combat aérien, ou entendre une tour de contrôle donner ses instructions à un avion s'apprêtant à atterrir. Si vous ne voulez pas être distrait par ces échanges vocaux incessants, vous pouvez alors passer en fréquence 3 ou 4, qui vous permettent de communiquer avec vos ailiers en mode privatif, mais aussi de contacter l'avion AWACS ou un tanker pour vous ravitailler. Le vocabulaire de 100000 mots utilisé assure un réalisme total des communications ! Et à la différence d'EF 2000, où les pilotes s'exprimaient sur un ton monotone d'une voix cristalline plutôt suspecte, DID a su trouver le ton juste pour F-22 ADF. Chaque ailier s'exprime d'une voix différente, légèrement déformée par la radio, et lais-

Un peu de lecture...

Vous trouverez dans la boîte du jeu un supplément très sympathique tout en couleur de 200 pages du World Air Power, une publication concurrente de Jane's, donnant des tas d'information intéressantes sur tous les avions et véhicules présents dans la simu. Bien entendu, le livre sera entièrement traduit en français, comme le reste du jeu d'ailleurs.





Prenez soin de vos ailiers, car s ils sont bien utiles ils semblent aussi souffrir de tendances un peu suicidaires !

sant percer son excitation en plein combat. Cette fois, on s'y croirait ! S'il avait fallu attendre l'été dernier pour voir EF 2000 profiter des cartes accélératrices 3D, cette option se présente d'emblée pour F-22 ADF via Direct 3D. Mais une fois de plus, c'est avec une carte 3Dfx que l'on obtiendra les meilleurs résultats sur un ordinateur modeste, le jeu étant optimisé en *Glide* pour cette carte. Malheureusement, même avec une 3Dfx, F-22 ADF nécessite au minimum un P166 et de préférence plus de 32 Mo de RAM pour ne pas trop peiner au niveau de l'animation ! Et encore sur ce genre d'ordinateur je conseillerais vivement à ceux qui privilégient la vitesse d'animation de désactiver des options comme le *light sourcing* et les nuages... Les empêcheurs de voler en rond dans mon genre regretteront le manque de fluidité totale, même si cela ne nuit pas trop à la jouabilité. D'un autre côté, même en désactivant les options graphiques citées plus haut, le jeu reste d'une beauté à couper le souffle, comme en témoigne la plupart des photos, prises à ce niveau de détail relativement « bas ». En altitude, l'horizon est repoussé à l'extrême, ce qui explique probablement pourquoi une carte 3D semble nécessaire pour soulager le processeur de tout le *rendering*. Et au ras du sol, on trouve de nombreux objets modélisés, une ville par-ci, un pipeline par-là, ou encore des pylônes suivant une grande route. À cette altitude, la précision des textures au sol et la présence de tous ces objets donnent une impression de vitesse très satisfaisante. Au final, il est certes rageant que F-22 ADF soit aussi exigeant au niveau technique, mais il impose aussi un nouveau standard au domaine de la simulation de combat, qui restera probablement inégalé avant longtemps. ■

Frédéric Marié

Le mode grand angle appliqué au padlock vous permet de garder une meilleure vision d'ensemble de la situation

HIT

F-22 ADF

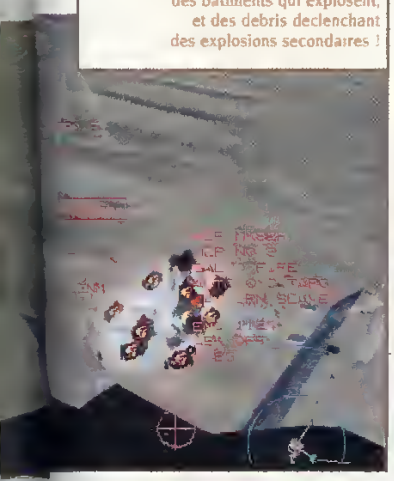
Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

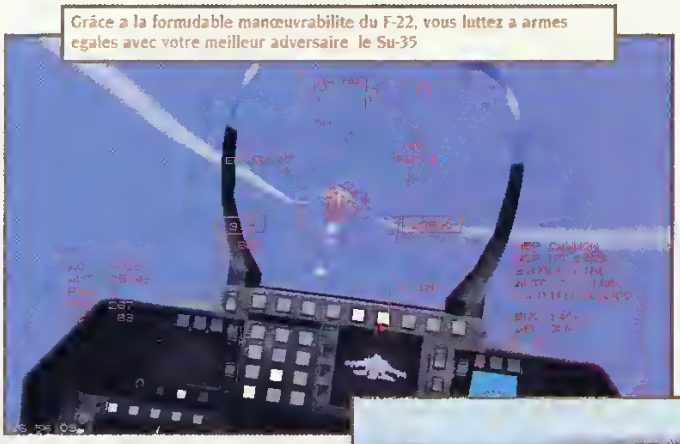
- Réalisme de la simulation
- Graphismes
- Le système AWACS

Les moins

- Missions scriptées
- Pour très grosses machines !



Une salve de bombe bien ajustée, des bâtiments qui explosent, et des débris déclenchant des explosions secondaires !



Grâce à la formidable manœuvrabilité du F-22, vous luttez à armes égales avec votre meilleur adversaire le Su-35

Il vous faudra faire preuve d'une précision diabolique pour semer la destruction dans les convois ennemis à la roquette !

L'avis de Fred

★ *En fait, F-22 ADF ressemble à une fusée à deux étages.*
★ *Le premier étage nous donne un aperçu de ses fantastiques*
★ *capacités. Mais ce n'est que quand le deuxième étage sera mis*
★ *à feu, mettant alors en place les campagnes dynamiques ainsi*
★ *que l'éditeur de mission, que le jeu prendra toute sa dimension,*
★ *établissant son orbite dans la nébuleuse des grands classiques !*
★ *Malheureusement, on peut se demander si le décollage n'était pas un peu prématuré, car seul un Pentium II équipé d'une carte 3D lui confère une jouabilité parfaite.*

PC FUN

HARDWARE - CREATION - JEUX

VOTRE PC REÇUS 5/5 !

PC FUN N°32,
1 MAGAZINE + 2 CD-ROM
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

MATERIELS INFORMATIQUES

Kaïwin®

VOUS EMMENE LOIN... TRES LOIN

MMX™ intel inside pentium® PROCESSOR

Avec Kaïwin, le Multimédia est à la portée de tous

MATERIEL CERTIFIE CE

OUTSIDER BIS

- **Carte Mère Gigabyte/Kaïwin VX - 512 Ko cache**
- **Processeur Intel Pentium® avec technologie MMX™ 166 ou 200 MHz**
- **16 Mo Ram EDO**
- **Disque Dur 2,1 Go**
- **Lecteur de CD-Rom 8x IDE**
- Lecteur de disquette 3''½ - 1,44 Mo
- **Carte graphique ATI Video Charger 2 Mo**
- Carte sonore 16 bits
- Boîtier Moyenne Tour - 230 Watts (3x5''¼ & 2x3''½)
- Clavier Mitsumi 105 Touches
- Paire de Haut-Parleurs de 80 Watts
- Souris Mitsumi
- Windows 95 sur CD, Works 95, Money 95
- **Moniteur 14''**
- Garantie 1 An, Pièces et Main d'oeuvre, Retour Atelier
- Help line gratuite d'une année
- **Norme CE**

OUTSIDER BIS 166

6 990 Fttc

OUTSIDER BIS 200

7 990 Fttc

Pour devenir revendeur Kaïwin, contactez-nous au 01 49 84 94 14

Les produits **Kaïwin** sont disponibles chez l'ensemble de nos revendeurs dans de grandes villes. Pour connaître les autres revendeurs, contactez-nous au 01 49 84 94 14

Pour recevoir le catalogue Kaïwin, envoyez ce coupon à :
Kaïwin, 51 Av des Pépinières, Médicis 613, 94832 Fresnes Cedex

Nom

Adresse

code postal Ville

Tél.

PHOTO Digit

AUX LECTEURS DE CE MAGAZINE -60% OFFRE RESERVÉE

Pour recevoir le logiciel PhotoDigit, vos photos directement sur disquette et le tapis de souris porte-photo utilisez la pochette jointe à ce magazine.

Extra Film développe toutes les marques de pellicules (neuf / repos)

PhotoDigit une exclusivité Extra Film

Titre : LES PLUS

- Définition 768 x 512
- Compatible Windows
- Version française intégrale
- Simplicité d'utilisation
- Format directement exploitable
- Virus impossible
- Convivialité
- Présentation des photos
- Fonction diaporama

Démarrer | PhotoDigit présente...

EXTRA FILM

Un logiciel plus performant

POUR VOS PHOTOS SUR DISQUETTE

Avec PhotoDigit, proposé en exclusivité par Extra Film, le développement numérique franchit une nouvelle étape. Outre les avantages classiques de conserver les photos sur disquette ou disque dur, PhotoDigit bénéficie en effet d'une résolution très fine et fournit des images dans un format directement exploitable par les grands standards, le tout dans une présentation conviviale et très agréable. Petit voyage découverte au cœur d'un logiciel qui séduira tous les amateurs de photo...

Profitez de cette offre grâce à la pochette ci- jointe

Vos photos à l'écran sans scanner ni logiciel graphique

Grâce à PhotoDigit, vous n'avez pas besoin de scan ou de logiciel graphique pour exploiter vos photos. Vos négatifs sont scannés directement par Extra Film, leader en développement photo par correspondance, qui vous livre sur disquette des photos en images 768 x 512 pixels. Une taille d'image qui donne bien plus de tonus à vos photos et qui permet de meilleurs agrandissements.

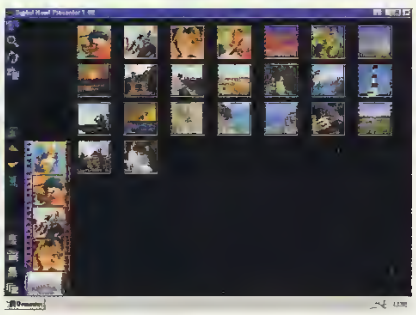
Un environnement convivial

Un des avantages les plus évidents de ce nouveau logiciel est la présentation des photos. Dès que la disquette est introduite, on se retrouve plongé dans un univers photo des plus réussis : visualisation du film et des photos y figurant, fond d'écran noir et cadre blanc autour de l'image... Tout est pensé pour mettre en valeur vos photos.

Un autre point à souligner est la simplicité de maniement et les multiples possibilités de ce logiciel. Des icônes vous donnent immédiatement accès à toutes les fonctions : diaporama (pour faire défiler vos photos à l'écran automatiquement), affichage d'un groupe de photos ou d'une photo seule, agrandissement, recadrage, légendes... Il est en particulier très simple et rapide d'aller d'une photo à une autre ou de retrouver une image bien précise qu'elle soit au début ou à la fin du film.

Un classement vraiment efficace

PhotoDigit vous permet de créer vos propres albums de façon très souple. Chaque photo peut être archivée dans plusieurs albums différents.
Par exemple, une photo de vos enfants



à Noël pourra être archivée à la fois dans un album "Noël" et dans un album "Enfants". Une même photo peut aussi être cadrée et légendée différemment en fonction de sa destination finale. A noter le soin tout particulier apporté par PhotoDigit à la place laissée aux légendes.

Un format directement exploitable

PhotoDigit fournit des images au format JPEG et est donc exploitable directement par les grands standards comme Word. Vous pouvez ainsi intégrer vos photos sans aucun problème dans tous vos fichiers. De même, vous pouvez les imprimer en noir et blanc ou en couleur dans le format de votre choix. Grâce à son excellente définition, PhotoDigit permet des tirages grands formats sur votre imprimante.

Une variété infinie d'utilisations

Que vous choisissiez PhotoDigit pour vos loisirs ou pour vos activités professionnelles, les photos sur disquette livrées par Extra Film vous permettent d'utiliser vos photos avec un maximum d'efficacité. Voici quelques exemples d'utilisation :
- réalisez les cartons d'anniversaire de vos enfants en y insérant leur photo ;
- personnalisez vos courriers ou vos C.V. Une bonne présentation est toujours un plus ;
- vous êtes enseignant ? Réalisez pour vos élèves des dossiers attrayants et faciles à mémoriser grâce aux images que vous y avez insérées ;
- vous êtes commercial ? Editez des fiches claires et vendeuses présentant tous vos produits... ou montrez-les directement sur écran à vos clients...

Ce ne sont bien sûr là que quelques exemples des possibilités offertes par ce nouveau logiciel : essayez-le vite !

Configuration minimum
PC 386 sous Windows 3.1 ou plus récent - Ecran SVGA
4 Mb RAM - Espace libre sur disque dur : 8 Mb
Lecteur de disquette 3,5" - Carte graphique 256 couleurs
Nous recommandons un PC 486 ou plus performant sous Windows 3.1 ou plus récent.

EXTRA FILM SA 59650 Villeneuve d'Ascq Capital 5 295 800 F - RCS Tourcoing B 331 704 192
999, Av. de la République 59700 Marcq-En-Barœul

Éditeur Ocean. **Format** CD-ROM PC. **Genre** simulateur spatial. **Prix** N.C. **Sortie** disponible. **Config. Mini.** 486, 8 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95. **Config. Recom.** P75, 16 Mo de RAM, CD-ROM 12x.

I-War

Tour de space-space

Les déçus de X-Wing vs TIE Fighter et les nostalgiques de Wing Commander vont être ravis : un nouveau simulateur spatial doté d'un moteur graphique hallucinant et proposant des missions surprenantes crée la surprise. Et tout le monde va en profiter !

Ah, depuis la chasse aux Kilrathis et les déboires de Mark Hamill dans les derniers Wing Commander, la simulation spatiale est un peu moribonde... Certes on a eu Darklight Conflict, mais il manquait d'innovation et de personnalité pour réellement séduire les inconditionnels. Oh, bien sûr, je n'oublie pas X-Wing vs TIE Fighter qui ressemblait plus à un gag de 1er avril qu'à un vrai jeu, ni les adaptations périodiques de Star Trek, comme Starfleet Academy, testé le mois dernier... Mais bon, il faut apprécier les pyjamas rouges, le vocabulaire abscons, le capitaine Picard Surgelé ou William Shatner alias Kirk, qui va finir par ressembler à une momie à force de se faire lifter. En gros, tous ceux qui aiment la vraie simulation spatiale n'ont rien à se mettre sous la dent en ce moment. C'est d'autant plus frustrant que Wing Commander Prophecy va sortir d'ici quelques mois et promet de faire des étincelles avec son accélération 3D. Mais bon, si l'on veut passer aux commandes d'un vaisseau spatial TOUT DE SUITE, comment fait-on ? Eh bien c'est très simple, on

Ces «Gunship» gardent un point de sortie interluminique d'où peuvent émerger des vaisseaux.

Le plus difficile, c'est toujours de trouver le point d'appontage. Il faut l'avoir repéré pour enclencher la manœuvre !

Attention aux bases, elles sont parfois en mouvement, d'où le danger lors de l'approche avant appontage.

▶ se saisit habilement de l'un des trois CD de I-War, on l'insère dans son lecteur et on lance le jeu ! Clic !

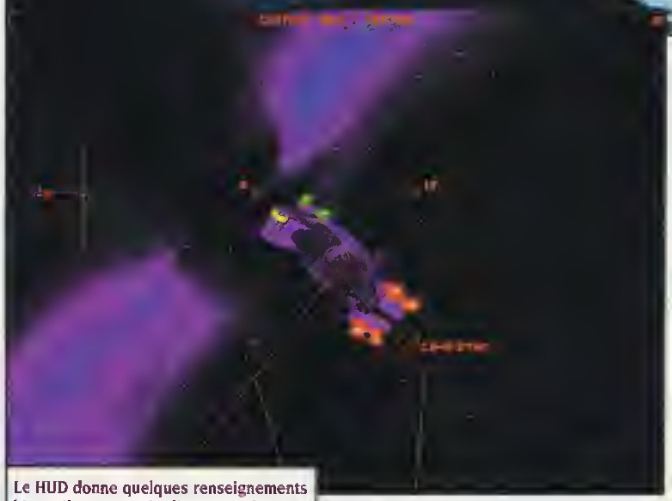
S'il y a un jeu que l'on n'attendait pas, c'est bien celui-là. Discrètement, I-War a débarqué tout frais tout beau et nous a fait les yeux doux, avec son animation hallucinante sans accélération 3D, sa séquence cinématique d'ouverture d'un quart d'heure et le réalisme de ses commandes. Diantre ! J'ai vendu la mèche ! Oui, parce que l'idée, c'était de faire durer le suspense, d'affecter un scepticisme indécis, de ponctuer mes paragraphes de «mais nous verrons cela plus tard»... Bon, tant pis, tout le monde est au courant que I-War est un très bon jeu. Mais ce n'est pas tout de le dire, il va maintenant falloir le prouver !

Tout d'abord, aussitôt après l'installation, une cinématique du tonnerre de Dieu se lance alors qu'on s'attendait à un message du genre «voulez-vous que I-War crée un raccourci sur votre bureau» (ben voyons, je peux pas le faire tout seul) ou autre «voulez-vous enregistrer le jeu électroniquement tout de suite-maintenant ?» (tu repasseras, Big Brother et moi ça fait deux)... Et bien non, rien de tout cela. Non seulement il faudra créer un raccourci tout seul comme un grand, mais on découvrira le contexte du jeu durant les quinze minutes de la scène d'introduction. On apprend donc que dans un futur très éloigné, la Terre, à cours de ressources, a été obligée de coloniser les planètes du système solaire pour les exploiter. Malheureusement, certaines colonies ont rapidement pris conscience de leur importance économique et se sont naturellement rebellées contre le Commonwealth, l'autorité terrienne. Baptisés les Indies (pour indépendants), ces hommes libres sont composés de pirates, de terroristes et d'une organisation politique secrète. Ils passent le plus clair de leur temps à détourner des convois de marchandise, à voler des vaisseaux puis à les repeindre, complètement barjolés.

Pour une fois, le joueur n'appartient pas à la rébellion et joue du côté obscur de la Force ! Il est donc pilote pour la Navy du Commonwealth et devra, tout au long des missions, mettre hors d'état de nuire cet insignifiant groupe de pirates. À moins

Pour profiter au mieux des cinématiques, mieux vaut avoir un bon lecteur CD, genre 12 vitesses..

Allez, une devinette pour la route : s'agit-il d'une image du jeu ou d'une scène cinématique ?



Le HUD donne quelques renseignements bien utiles comme la distance et le nom de la cible.

Les explosions comptent parmi les plus originales que l'on ait vues dans un simulateur spatial !

Un convoi de marchandise que l'on doit proteger des Indies. Gare à ce qu'il ne lui arrive rien !

bien sûr qu'il ne remercie ses supérieurs pour rejoindre ceux qu'il combat ? Mystère...

Armez les missiles

Contrairement aux autres simulateurs spatiaux, on ne pilote pas un petit chasseur mais une véritable corvette de quelques dizaines de mètres d'envergure, dotée d'une puissance laser importante. Il s'agit d'un bâtiment assez lourd, donc plusieurs postes de pilotage (quatre) devront être utilisés (voir l'encadré subtilement titré Les postes de pilotage). Même si deux seconds épaulent le joueur, ce sera toujours à lui d'actionner les commandes, les autres se chargeant de les maintenir. Ça nous change enfin de la répartition d'énergie entre les boucliers et des tirs à un, deux ou quatre lasers (suivez mon regard ..). Ici, on ne fait pas dans la dentelle : les Dreadnaughts sont certes dotés d'un seul canon, mais d'une puissance raisonnable. En tir lent, l'ordinateur affine l'ajustement et aide ainsi à toucher tandis qu'en tir rapide, la visée repo- ▶

Lors des appontages, ou des actions spéciales, une vue extérieure ou une séquence cinématique se déclenche.

Aux alentours de Mars, les éclairages ont presque les couleurs de l'automne ! Ah quelle poesie spatiale !

se entièrement sur le joueur et devient bien plus difficile. Les missiles, quant à eux, sont de plusieurs types (voir l'encadré adroitement nommé Les missiles) et permettent de faire face à toutes sortes d'adversaires. Il est même possible de les piloter manuellement : on se retrouve alors dans un petit cockpit et on les manœuvre à son gré durant un temps imparti. Le principe est le même pour les sondes (multiservice ou reconnaissance) ou certains vaisseaux alliés dont il faut parfois prendre les commandes à distance.

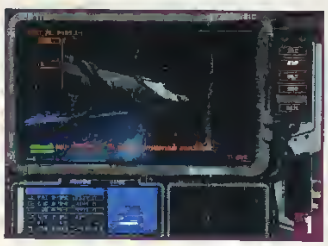
3... 2... 1... Largage !

Toutes ces petites trouvailles pimentent agréablement des missions complexes, que l'on commence souvent «accroché» à une base orbitale.

Grâce au HUD, les trajectoires des vaisseaux apparaissent sous forme de chemin de fer.

Les postes de pilotage

Les Dreadnaughts de I-War ne comportent pas moins de quatre postes de pilotage. Ils ont chacun leur utilité et il faut apprendre à passer de l'un à l'autre. Le CMD (1) permet d'accéder au briefing, aux renseignements spécifiques et autorise la prise temporaire des commandes d'autres vaisseaux. Le NAV (2) est l'écran principal à partir duquel on actionne toutes les manœuvres automatiques (passage en vitesse lumière, appontage, etc.) ou manuelles comme le système d'armement ou de propulsion. Je n'ai pas trouvé au WEP (3) une utilité flagrante, mais il est censé offrir un angle de vue optimal en combat... auquel on peut préférer la vue plein écran (4) qui ne ralentit même pas l'animation !


1

2

3

4

LE JEU OFFICIEL
MIB
MEN IN BLACK
THE GAME
ILS PROTÈGENT LA TERRE CONTRE LA RACAILLE DE L'UNIVERS...
...A VOUS
Les Men in Black sont de retour...
cette fois-ci c'est toi qui est en
Les nouvelles aventures des MIB: de l'Artique à l'Amazonie
Choisis ton personnage
Toutes les armes, tous les aliens et toute l'action
Gremlin
PlayStation
© 1997 Gremlin Interactive Ltd. © 1997 Columbia Pictures Industries, Inc.
Developed by Gigawatt Studios.

Les missiles

Rien de mieux qu'un super-suppositoire piégé pour estourbir un Indie. Mais lequel ?...

Missile Seeker :
Il s'accroche aux réacteurs de sa cible et mémorise sa signature. Il peut être esquivé par des vaisseaux rapides ayant un fort taux de roulis.

Missile LDSI :
Il détruit la capacité de voyage à vitesse lumière de sa cible. Idéal pour empêcher les lâches de fuir.

Missile REM :
Il est semblable au Seeker mais on peut en prendre directement le contrôle !

Missile Disruptor :
Il anesthésie littéralement tous les instruments de bord du vaisseau ciblé durant quelques instants.

Drone multiservice :
Cette petite sonde peut-être pilotée manuellement et sert principalement aux réparations délicates.

Drone de reconnaissance :
Cette sonde très rapide permet d'aller espionner les environs sans risquer sa peau. Elle peut également exploser en cas de collision.

Ce capitaine de Corvette va passer un mauvais quart d'heure, il est attaqué par des Indies

Non, ce n'est pas l'arrivée d'extraterrestres, rêvée par Mulder, mais le retour d'un vaisseau bien terrestre !

Attention, pas du genre Mir qui perd ses boulons mais une belle base avec de gigantesques panneaux propres et brillants, et des trucs qui tournent dans tous les sens.

Afin de prendre le jeu en main et d'apprendre à se servir des différents postes de pilotage et de toutes les commandes, une dizaine de missions formatrices permettent de se familiariser avec I-War. Elles sont très bien faites : des briefings en français (parlés et illustrés) expliquent clairement les objectifs à atteindre, puis un instructeur communique par radio pour donner des conseils. Plus tard, ce seront les équipiers ou les supérieurs qui donneront leurs ordres en vol. La francisation est impeccable, la diction, juste

En haut à droite de la vue principale, un petit écran vidéo montre les différents interlocuteurs, comme c'était le cas dans Wing Commander. Sauf que là, ça ne ralentit absolument pas le jeu. D'ailleurs, avant de parler de l'animation, venons-en aux commandes de vol qui sont assez complètes. Les Dreadnaughts étant des vaisseaux de taille respectable, il est évident qu'on ne les pilote pas comme des caddies. Plusieurs manœuvres ont donc été automatisées (pour limiter les risques d'accident et pour garantir la sûreté) comme les accro-

Il est parfois distrayant de s'organiser des petits feux d'artifice avec ses amis les Indies

Les appareils n'ont globalement pas un design très remarquable. Mais les effets de lumière sont superbes !

Même le survol de cet énorme asteroïde ne parvient pas à ralentir l'affichage Costaud, le moteur !

Hors-série Génération 4

INCLUS LE JEU COMPLET EXHUMED

Hors-série Gold

GEN4 NOUVEAU

LE GUIDE GEN4 97/98 DES JEUX PC

49 F seulement

- Quel PC pour le jeu ?
- Quelle carte 3D acheter ?
- Notre sélection de manettes

I-WAR

Wing Comm

Aventure, sport, jeu de rôle, stratégie...

Les 70 meilleurs jeux de Noël

Le jeu complet

Exhumed

un quake like egyptien

LES MEILLEURES DÉMOS 97/98

Age of Empires - Extreme Assault - Fun Tracks - Grand Theft Auto - Hexen 2 - International Rally Championship - Interstate'76 - Jedi Knight - LBA 2 - Mass Destruction - Moto Racer - Need for Speed 2 : Special Edition - Shadows of the Empire - Tomb RaMer 2 - Uprising - World Wide Soccer 98

les meilleures démos 97/98

Age of empires - Extreme Assault - Fun Tracks - Grand Theft Auto - Hexen 2 - International Rally Championship - Interstate'76 - Jedi Knight - LBA 2 - Mass Destruction - Moto Racer - Need for Speed 2 : Special Edition - Shadows of the Empire - Tomb Raider 2 - Uprising - World Wide soccer 98

Les 70 jeux phares de Noël :

la sélection idéale de cette fin d'année !

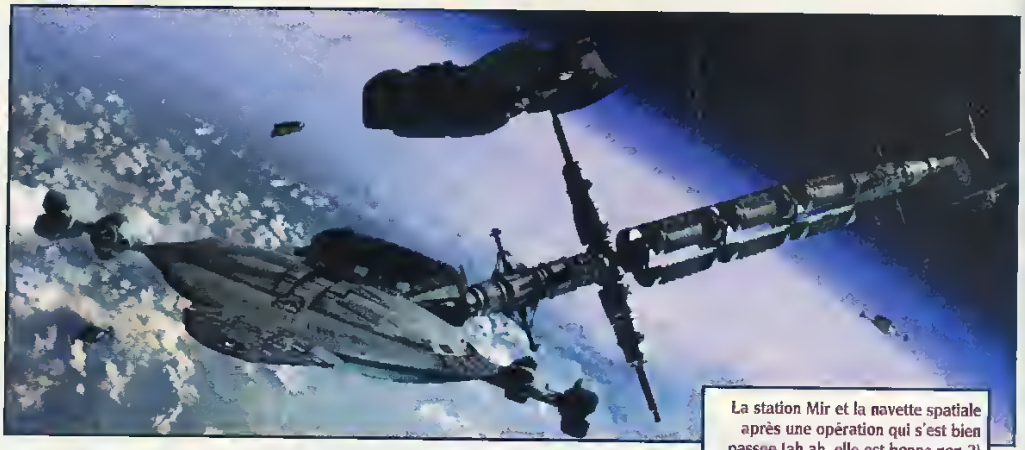
Les meilleures configurations pour le jeu :

Quel PC acquérir pour jouer ? Quelle carte 3D acheter ? Quelle manettes choisir afin d'augmenter la jouabilité ?

DISPONIBLE EN KIOSQUE LE 25 NOVEMBRE

L'opinion de Fred

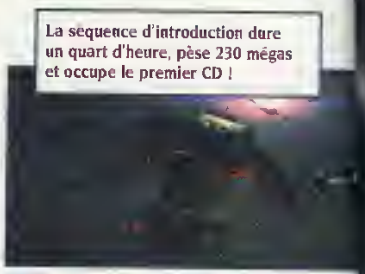
Il n'y a pas à dire, les p'tits gars de Particle Systems savent programmer ! Non seulement le moteur 3D est incomparable, mais en plus l'aspect simulation regorge de petites finesses qui laissent l'ancêtre Elite bien loin derrière. Ajoutez à cela des scènes cinématiques soignées, et vous obtenez un jeu exceptionnel. Mais même si les missions sont originales, on peut regretter qu'il n'existe à chaque fois qu'une seule solution pour les passer, et que le joueur soit un peu trop pris par la main pour les résoudre.



La station Mir et la navette spatiale après une opération qui s'est bien passée lah ah elle est bonne non ?)

chages avec les vaisseaux, les containers ou la base, la formation serrée avec un ailier, l'alignement sur la vitesse de la cible, l'immobilisation (on est dans l'espace, ce n'est donc pas si facile que ça !) ou la liaison d'un point à un autre. Tout cela est certes très pratique et très simple à utiliser, mais comme tous les automatismes, il leur arrive parfois de ne pas très bien faire les choses : impossible par exemple de s'arrimer si l'on est mal aligné, les points de navigation s'inversent parfois avec les vaisseaux, la fonction de rapprochement fait parfois percuter la cible, etc. De petites choses, mais qui peuvent carrément ruiner une mission lorsqu'elles provoquent une collision (elles sont souvent mortelles).

Les missions quant à elles, changent plutôt de ce qu'on a l'habitude de voir : elles ne privilégient pas le sensationnalisme et ciblent plutôt un certain réalisme, au risque de manquer parfois d'action pure et dure. On devra par exemple réparer un satellite en panne, remorquer des containers, accompagner un dignitaire dans une tournée des stations orbitales, faire une patrouille dans une zone à risque, conduire un officier d'une base à une autre, superviser une phase de test de nouveaux chasseurs, protéger la construction d'un système de défense, etc. En plus, comme c'était déjà un peu le cas dans les derniers



La séquence d'introduction dure un quart d'heure, pèse 230 mégas et occupe le premier CD !

Pour rallier un coin de l'espace à un autre, on passe par des «raccourcis», sortes de tunnels luminiques

Oula, pour un aiguillon, c'est un aiguillon... j'aimerais pas être en face de la guêpe à qui il appartenait !

Finalement (et parce que je suis de bonne humeur) il n'y a pas grande différence entre les cinématiques et le jeu !

Une explosion pareille aux fesses, c'est ce qui s'appelle avoir le feu au c... euh, aux poudres.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 56 91

ESPACE 3 Games

Playstation

→ PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD + 100 F de bon d'achat* **1090 F**
→ PLAYSTATION + 1 MANETTE + 100 F de bon d'achat* **990 F**
→ VOLANT + PEDALIER **449 F**
→ Psychopad **299 F**
→ Pistolet **199 F**
* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

- SOURIS 169,00
- PRO ACTION REPLAY 349,00
- CABLE DE LIAISON 169,00
- MANETTE 25,00
- MANETTE ASCII 129,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 89,00
- MEMORY CARD 120 BLOCS 249,00
- PRISE PERITEL RGB 149,00
- ADAPTATEUR MULTI JOUEUR 249,00

JEUX USA
ANDRETTI RACING 149,00
FINAL FANTASY VII 349,00
RALLY CROSS 199,00

JEUX JAP
ACE COMBAT 2 299,00
BASTARD 299,00
BREATH OF FIRE3 449,00
BUG RIDERS 299,00
DRACULA X 349,00
DRAGON BALL GT 299,00
EINHANDER 499,00
FINAL FANTASY VII 299,00
FRONT MISSION 2 499,00
KING OF FIGHTER 96 399,00
MARVEL HEROES 329,00
ROCKMAN BATTLE CHASE (KART) 299,00
SENGOKU MUSOU 199,00
SUPER STREET FIGHTER EX 299,00
WILD ARMS 199,00

JEUX EUROPEENS
ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE + MEMORY CARD 299,00
ACE COMBAT 2 349,00
AGENT AMSTRONG 299,00
ALERTE ROUGE 349,00
BLACK DOWN 299,00
BUST A MOVE 3 249,00
CASTLE VANIA 369,00
CLOCK TOWER 349,00
COLONY WARS 369,00
COMMANDO AND CONQUER + PAD 349,00
COURIER CRISIS 349,00
CRASH BANDICOOT 2 349,00
CROC 369,00
CRYPT KILLER 349,00
DARK FORCES 299,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN 399,00
DISCWORLD 2 299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT 299,00
DRAGON HEART 299,00
DUKE NUKEM 3D 369,00
DYNASTY WARRIORS 349,00
EXHUMED 349,00
EXPLOSIVE RACING 349,00
FANTASTIC FOUR 349,00
FELONY 349,00
FIFA 98 349,00
FIFA SOCCER 97 299,00
FIGHTING FORCE 369,00
FINAL FANTASY 7 369,00
FORMULA KART 349,00
FORMULA ONE 97 369,00
FROGGER 349,00
G POLICE 369,00
GRID RUN 299,00
GTA 349,00
HERCULES 349,00
ISS PRO 369,00
IZNOGOOD 349,00
J MADDEN 98 369,00
JERSEY DEVIL 349,00
JHONA LOMU RUGBY 369,00
JURASSIC PARK : THE LOST WORLD 369,00
KURUSHI 299,00
LAST DYNASTY 349,00
LAST REPORT 349,00
LEGACY OF KAIN 299,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2 349,00
LE THEAL ENFORCER 369,00
LITTLE BIG ADVENTURE 349,00
LOST VIKING 2 349,00
MACHINE HUNTER 299,00
MAGIC THE GATHERING 349,00
MARVEL SUPER HEROES 349,00
MDK 349,00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE 349,00
MEGAMAN X3 299,00
MG TURBO RACING 349,00
MICROMACHINE 3V 369,00
MONOPOLY 299,00
MONSTER TRUCKS 369,00
MOTO RACER 369,00
NASCAR 98 369,00
NBA 98 369,00
NBA IN THE ZONE 2 299,00
NBA LIVE 97 299,00
NHL 98 369,00
NHL POWER PLAY 249,00
NUCLEAR STRIKE 369,00
ODD WORLD **369,00**
OVER BOARD 349,00
OVERBLOOD 369,00
PANDEMONIUM 2 349,00
PANZER GENERAL II 369,00
PARAPPA THE RAPPER 299,00
PEAK PERFORMANCE 349,00
PERFECT ASSASSIN 349,00
PERFECT WEAPON 369,00
PGA TOUR 98 369,00
POWER RANGER ZED 349,00
POWER SOCCER 2 349,00
RAGE RACER 349,00
RALLY CROSS 299,00
RAPID RACER 349,00
RAVEN PROJECT 249,00
REBEL ASSAULT 2 369,00
RELOADED 249,00
RESIDENT EVIL + CARTE MEMOIRE 349,00
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT 299,00
RISK 299,00
ROAD RAGE 349,00
ROCK N ROLL RACING 2 349,00
ROSCO MC QUEEN 349,00
SHADOW MASTER 349,00
SOUL BLADE 399,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 299,00
STREET FIGHTER COLLECTION 349,00
STREET FIGHTER EX PLUS 349,00
SUIKODEN 349,00
SUPER PANG COLLECTION 299,00
SUPER PUZZLE FIGHTER 299,00
SWAGMAN 369,00
SYNDICATE WARS 369,00
TEST DRIVE 4 349,00
TETRIS PLUS 299,00
THE NOTE 349,00
TIME CRISIS + GUN 549,00
TOBAL 1 299,00
TOCA TOURING CAR 369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD 349,00
TOMB RAIDER 2 349,00
TOSHINDEN 3 349,00
TRANSPORT TYCOON 369,00
VANDAL HEART 349,00
VERSAILLES 349,00
V RALLY 349,00
WARCRAFT 2 369,00
WRECKING CREW 299,00
WINGOVER 349,00
Z 299,00

Promos

JEUX USA
RAYMAN 99,00

JEUX JAP
STAR GLADIATOR 99,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE 99,00
TOSHIDEN 3 149,00
VAMPIRE 99,00

JEUX EUROPEENS
ALIEN TRILOGY 149,00
BATTLE SPORT 149,00
BREAK POINT TENNIS 199,00
BURNING ROAD 199,00
BUST A MOVE 2 149,00
CRUSADER NO REMORSE 199,00
DESCENT 2 199,00
DISRUPTOR 199,00
DRAGON BALL Z + PAD PROGRAMMABLE 299,00
FADE TO BLACK 169,00
HEXEN 199,00
HI OCTANE 99,00
IRON AND BLOOD 149,00
INTERNATIONAL SOCCER DX **199,00**
MAGIC CARPET 149,00
NBA IN THE ZONE 169,00
NBA JAM EXTREME 129,00
NEED FOR SPEED 2 199,00
NFL QUATERBACK 97 149,00
OLYMPIC SOCCER 199,00
PROJET OVERKILL 199,00
PROJET X2 199,00
RAYMAN 169,00
RETURN FIRE 199,00
SHOCKWAVE 99,00
SLAM AND JAM 96 99,00
STAR GLADIATOR 149,00
THUNDER HAWK 2 169,00
TOMB RAIDER 199,00
TOTAL NBA'96 169,00
TRACK'N FIELD 169,00
TUNEL B1 199,00
VIEW POINT 149,00
VIRTUA OPEN TENNIS 149,00

Saturn version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + 100 F DE BON D'ACHAT* **990 F**

- VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED **499 F**
- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 **249 F**
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS **149 F**

SI VOUS ACHETEZ UN JEU
- PAD ANALOGIQUE **199 F**
- ADAPTATEUR 2 JOUEURS **259 F**
- MANETTE TURBO **99 F**

JEUX JAP
FATAL FURY REAL BOUT +CARTOUCHE 299,00
KING OF FIGHTER 96 399,00
LAST BRONX 299,00
OGRE BATTLE 299,00
THUNDER FORCE V 399,00

JEUX EUROPEENS
AMOK 249,00
AREA 51 349,00
ATLANTIS 369,00
BUST A MOVE 3 249,00
CROC 369,00
CRYPT KILLER 349,00
DARK LIGHT 369,00
DIE HARD TRILOGY 369,00
DISCWORLD II 329,00
DRAGON FORCE 329,00
DUKE NUKEN 3D 369,00
ENEMY ZERO 369,00
FIGHTER MEGAMIX 369,00
FIGHTING FORCE 329,00
FORMULA KART 369,00
FRANKENSTEIN 369,00
JHONA COMU RUGBY 369,00
JOHN MADDEN 97 299,00
JOHN MADDEN 98 369,00
JURASSIC PARK : LOST WORLD 329,00
KING OF FIGHTER 95 369,00
LAST BRONX 329,00
LOST VIKING 2 349,00
MAGIC THE GATHERING 349,00
MARVEL SUPER HEROES 349,00
MASS DESTRUCTION 329,00
MICROMACHINE 3V 369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 299,00
NASCAR 98 369,00
NBA LIVE 97 199,00
NBA LIVE 98 369,00
PANDEMONIUM 369,00
QUAKE 369,00
RESIDENT EVIL 369,00
RETURN FIRE 369,00
SCOR CHER 349,00
SEGA RALLY 299,00
SEGA TOURING CAR 369,00
SONIC JAM 279,00
SONIC R 369,00
SOVIET STRIKE 369,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 249,00
SUPER PUZZLE FIGHTER 299,00
SYNDICATE WARS 369,00
TETRIS PLUS 299,00
TOMB RAIDER + PAD 349,00
TOURING CAR 369,00
WARCRAFT 2 369,00
WIPE OUT 2097 329,00
WORLD WIDE SOCCER 97 299,00
WORLD WIDE SOCCER 98 369,00

Promos

DIHOSAURE, CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL **69 F**

JEUX JAP
NIGHTS 149,00

JEUX EUROPEENS
ALIEN TRILOGY 199,00
BATMAN FOR EVER 199,00
BUBBLE BUBBLE 199,00
CHAOS CONTROL 149,00
CRUSADER NO REMORSE 169,00
D 149,00
DARIUS II 99,00
DOOM 149,00
DRAGON HEART 149,00
EXHUMED 129,00
FIFA 96 149,00
FIFA 97 199,00
FIGHTING VIPERS 99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT 149,00
HI OCTANE 99,00
HEXEN 199,00
IRON MAN 149,00
JACK IS BACK 149,00
JOHN MADDEN 97 199,00
LEGEND DE THOR 2 149,00
MAGIC CARPET 169,00
MORTAL KOMBAT 2 149,00
MR BONES 149,00
NBA ACTIONS 96 99,00
NBA JAM EXTREME 149,00
NIGHT 129,00
REVOLUTION X 129,00
SLAM AND JAM 96 99,00
SPACE HULK 2 199,00
VIRTUAL ON 199,00
WESTRLEMANIA 129,00
WWF IN YOUR HOUSE 169,00
JEUX USA
MYST 99,00

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* **999 F**

CLAST CORPS 449,00
BOMBERMAN 449,00
CHAMELEON TWIST 529,00
CLAYFIGHTER 63 1/2 499,00
DIDDY KONG RACING 399,00
DOOM 499,00
DUKE NUKEM 64 499,00
EXTREME G 499,00
F1 POLE POSITION 499,00
FIFA 64 349,00
FIFA 98 499,00
GOLDEN EYE 449,00
HEXEN 499,00
ISS 64 499,00
J MADDEN 98 499,00
KILLER INSTINCT GOLD 499,00
LAMBORGINI 64 499,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS 499,00
MACE 499,00
MISCHIEF MAKER 399,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 549,00
MULTIRACING CHAMPION SHIP 499,00
NBA HANGTIME 499,00
NFL QUATERBACK 98 499,00
PILOT WINGS 64 449,00
SAN FRANCISCO RUSH 449,00
STARWARS 499,00
SUPER MARIO 64 399,00
SUPER MARIO KART 64 399,00
TOP GEAR RALLY 529,00
TUROK 499,00
WAVE RACE 64 399,00
WARGOD 499,00
WAYNE GRETZKY HOCKEY 499,00

FOUDRE BLACK 129 F
VIBREUR 129 F
VOLANT + PEDALIER 499 F
RALLONGE 89 F
MANETTE 99 F
MANETTE 199 F
MEMORY CARD 99 F
MEMORY CARD 199 F
4X ACTION REPLAY 399 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F consoles & accessoires 60F - Chronopost 65 F (paiement hors CR))	
TOTAL A PAYER	

*CEE DOM TOM cartouches 40 Frs / consoles 90 Frs

Nom ..... Prénom .....
N° client .....
Adresse .....
.....
Code Postal ..... Ville .....
Age ..... Téléphone ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs)

Je joue sur
❒ SUPER NINTENDO ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER NES ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64
❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/min)

GEN 4 12/97

Prix valables sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★ *Noël apporte décidément son lot de gros cadeaux : I-War est un jeu luxueux croulant sous les scènes cinématiques, doté d'une excellente animation et de graphismes impeccables qui ne réclament même pas de carte accélératrice pour donner toute leur qualité. Pour une fois, le moteur 3D (car tout est en 3D) est un modèle du genre et permet à toutes les configurations de profiter d'un soft très soigné, très bien réalisé et apportant une dimension assez réaliste au genre des simulateurs spatiaux, qui lorgnent habituellement vers l'action.*

Pour que l'espace ne soit pas d'un noir absolu, des eclairages lointains évitent de se sentir trop *alone in the dark*.

Les Indies ne sont décidément pas doués : ils ne savent ni combattre ni repeindre leurs vaisseaux !

Si l'on avait le temps et si l'on n'était pas autant occupé, on irait faire un tour sur Mars la Rouge !

▶ Wing Commander, on a réellement l'impression de participer à l'Histoire, de la faire évoluer : des séquences cinématiques rythment l'action, des messages radio ne cessent d'arriver pour donner des indications, des informations ou tout simplement l'alerte, jusqu'au moment où l'on pourra vraiment influer sur l'issue du conflit en choisissant son camp !

LE MEILLEUR POUR LA FIN

Même si les Dreadnaughts sont des corvettes à qui l'on confie des missions importantes, on n'échappe heureusement pas aux échauffourées spatiales, aux échanges de lasers et aux explosions. Et pour profiter pleinement de ces phases, il est toujours regrettable de subir une animation mal foutue contraignant le joueur à baisser le niveau de détail (comme dans un jeu récent de chez Lucas...). Dans I-War, non seulement les graphismes sont superbes et les effets de lumière, extrêmement soignés (on remarquera même du lens-flare !) mais l'animation est tout simplement renversante : obtenir une fluidité pareille sans avoir recours à une accélération matérielle et sans sacrifier la qualité de l'image est un exploit trop rare pour ne pas mériter cinq étoiles ! Et encore, s'il n'y avait que cela... Mais regardez un peu ces planètes, ces énormes astéroïdes, ces vaisseaux-mères ou ces bases gigantesques que l'on peut contourner à loisir sans voir le moteur graphique crachoter ! C'est simple, au Moyen Âge, on aurait fait flamber les développeurs sur des bûchers, tellement c'est magique ! Mais sur quelle machine, se demande évidemment le joueur inquiet. Et bien même pas sur un Pentium 200, non ! Ni sur un 166 ! Ni même sur un 133 ! Mais sur un simple Pentium 120 mesdames et messieurs, oui, un petit Pentium ridicule d'entrée de gamme pourra profiter d'un soft luxueux bourré à craquer de bonnes surprises ! Et avec cela, une durée de vie importante assurée par une quarantaine de missions remplies à ras bord d'objectifs secondaires ! Approchez mesdames et messieurs, ne soyez pas timides et laissez-vous tenter par cette excelleote surprise de fin d'année ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

HIT

I-War

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Moteur graphique
- Nature des missions
- Entièrement traduit

Les moins
- Histoire lambda
- Un vaisseau pilotable
- Automatismes défaillants

Sur l'écran du cockpit, on peut voir la liste de tous les vaisseaux présents dans le secteur. Rouge = ennemi !

Quand la corvette est touchée, consultez cet écran pour voir les avaries et l'avancée des réparations automatiques !

100% jeux

+ de 450 soluces

Internet
Créez votre E-mail

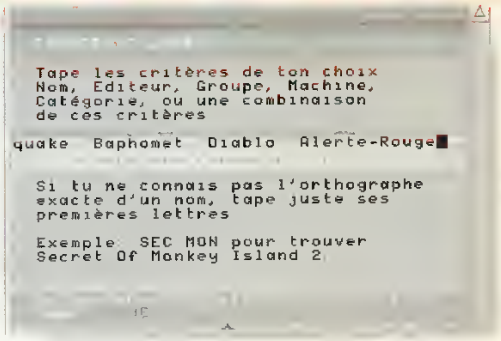
Dialoguez en direct
Restez en contact avec votre tribu

Les soluces
Près de 450 solutions de jeux : Diablo, Tomb Raider, Alerte Rouge...

Les Petites Annonces
Faites des affaires

Les trucs et astuces
Des astuces, des codes, des cheat-modes pour près de 1000 jeux

NOUVEAU



Coincé dans un jeu ?
Avec le moteur de recherche du 3615 Gen4, trouvez la réponse à votre problème en quelques minutes.

Au-delà des espérances. Au-delà du talent. Au-delà de la souffrance causée par des tacles aux chevilles ou des tendons déchirés. Au-delà des tensions, des coups de gueule à la mi-temps et des frustrations de fin de match. Au-delà du désir de vaincre.

Au-delà des limites,

il y a France 98.

FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98. Votre seul but : la qualification.

www.easports.com

FRANCE 98 LICENCE OFFICIELLE

FIFA For the Good of the Game

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Nintendo64™ · Windows® 95

©1997 Electronic Arts EA SPORTS le logo EA SPORTS "If it's in the game it's in the game" et Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux États-Unis et /ou autres pays. Produit officiel sous licence de World Cup France 98 Windows est une marque ou une marque déposée de Microsoft Corporation aux États Unis et/ou autres pays. Toutes les autres marques et noms de marque sont les propriétés de leurs propriétaires respectifs. PS et "Playstation" sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc SEGA et SEGA Saturn sont des marques de SEGA ENTERPRISES Ltd. Le logo N64 est une marque déposée de Nitendo America Inc.

FIFA
EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE
98
If it's in the game,
it's in the game.
EA SPORTS

The Curse of Monkey Island

Le pirate des Caraïbes

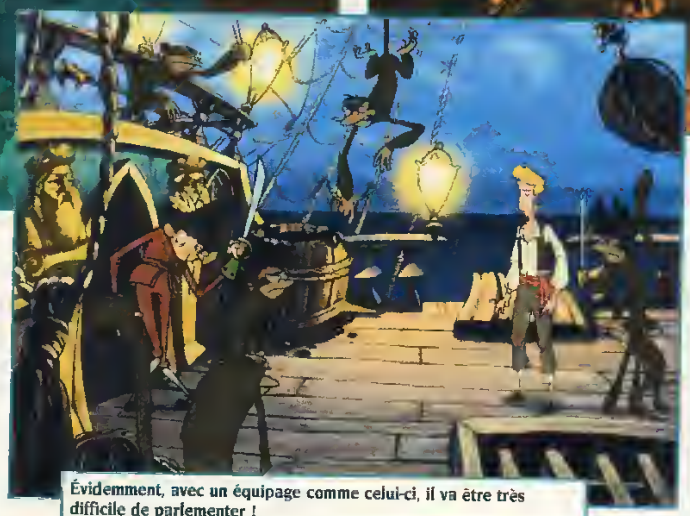
Editeur LucasArts. **Format** CD-ROM PC. **Genre** aventure. **Prix** env. 350 F. Sortie [illegible]. **Config. Mini.** P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x. **Config. Recom.** [illegible] de RAM, CD-ROM 8x.

Il est de retour ! Qui ? Mais, Guybrush Threepwood, le pirate le plus loufoque que le monde ludique ait jamais connu. Et il n'est pas revenu seul : sa bien-aimée Elaine et son ennemi LeChuck sont également de la partie. À vos postes moussaillons !

Si vous n'avez pas connu les premiers épisodes de la série Monkey Island, laissez-moi vous dire que vous avez raté de grands moments ludiques (cf encadré Histoire de la piraterie) ! Ce sont d'ailleurs ces deux premiers opus qui ont fait la renommée de LucasArts en matière de jeux d'aventure. Superbement réalisés, drôles, longs… parfaits en somme ! Inutile de vous dire que les amateurs attendaient ce dernier volet avec une grande impatience mais également avec beaucoup de méfiance au vu des caractéristiques des derniers jeux d'aventure de la firme (la durée de vie de Full Throttle, par exemple). Certains commençaient même à critiquer alors qu'ils n'avaient joué qu'à la démo (Ndlr : des noms, des noms !). Pourquoi ? Parce que l'interface avait été modifiée et que le style graphique était complètement différent. Si ces grincheux sont tant attachés à cette interface maintenant obsolète (qui utilisait un grand nombre de verbes) et à cette présentation graphique dépassée, qu'ils jouent aux précédents épisodes et qu'ils ne viennent pas ronchonner devant nos moniteurs. Car si la forme

Cette apparition mystique me fait penser à quelque chose : LeChuck serait-il mort pour la énième fois ?

Le terrible pirate Sanguinez vient de s'effondrer en larmes : les cours de LeChuck ne sont pas très efficaces.



Évidemment, avec un équipage comme celui-ci, il va être très difficile de parlementer !

a changé, le fond reste le même : l'âme de la série a survécu à ce troisième épisode ! Et c'est un fervent défenseur des deux premiers qui vous le dit. Vous retrouverez (ou découvrirez) donc avec plaisir tous les personnages qui ont fait le succès de la série : Guybrush (évidemment !), LeChuck, Elaine, Lady Vaudou, Wally et une ribambelle de personnages tous plus déjantés les uns que les autres (pirates coiffeurs, cannibales végétariens, etc.) ! Les combats au sabre et autres jeux singuliers n'ont également pas été oubliés. Mais avant de voir tout cela en détail, faisons le point sur les aventures de Guybrush…VOS aventures !

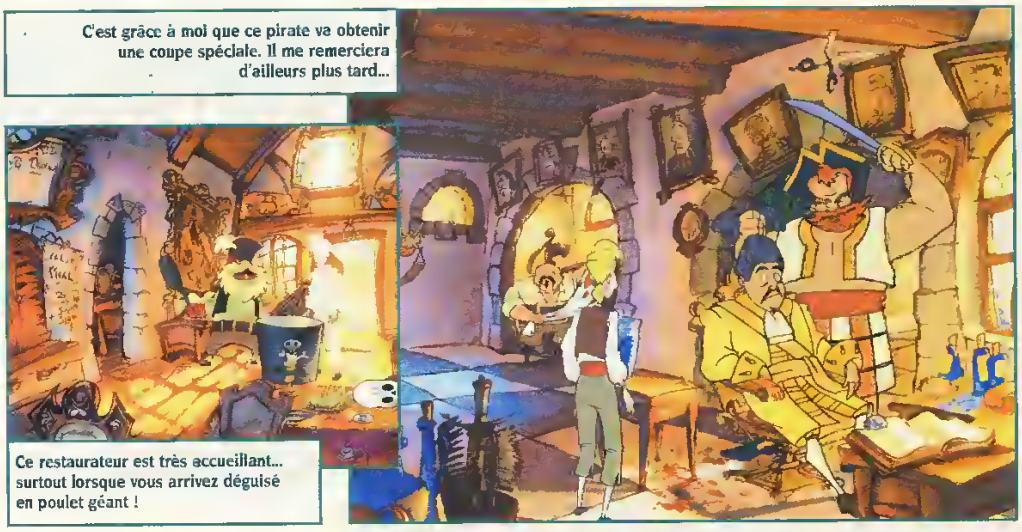
Un pirate unique

Lorsque débute ce troisième épisode, vous dérivez dans les mers des Caraïbes à bord d'une autotamponneuse (tout est normal !). Mais très vite, vous allez vous retrouver au beau milieu d'une bataille qui oppose la garnison d'Elaine (elle est gouverneur d'une île) aux pirates de LeChuck. Grâce à votre intervention, la bataille tournera à l'avantage de votre chère et tendre et vous pourrez

Histoire de la piraterie

Si vous n'avez pas connu les deux premiers épisodes, voici un petit résumé. Dans Le Secret de l'Île aux Singes (toujours inconnu d'ailleurs), Guybrush passe avec succès son examen de pirate (chasse au trésor, combat au sabre et vol caractérisé). C'est également dans cet épisode qu'il fait la connaissance de l'amour de sa vie, Elaine, et qu'il tue pour la première fois son ennemi juré LeChuck. Dans l'Île aux Singes 2 : La Revanche de LeChuck, Guybrush ne pense qu'à une chose : retrouver le trésor perdu de Big Whoop. À cause de son obsession, il manque de perdre Elaine et aide le second de LeChuck, Largo LeGrande, à ressusciter son patron. N'est pas Guybrush Threepwood qui vaut !

Guybrush s'est toujours bien entendu avec la faune locale. Ici, il a déjà sympathisé avec un serpent !



C'est grâce à moi que ce pirate va obtenir une coupe spéciale. Il me remerciera d'ailleurs plus tard...

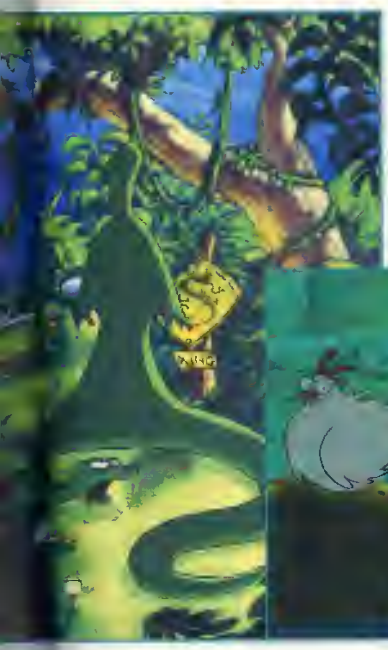
Ce restaurateur est très accueillant... surtout lorsque vous arrivez déguisé en poulet géant !

alors la rejoindre sur la plage pour lui demander sa main. Et c'est là que les choses se gâtent ! Car bien évidemment, la chute n'est pas : «ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants» mais plutôt, «elle fut transformée en statue d'or pur et volée par une bande d'infâmes pirates !» N'est pas Guybrush Threepwood qui veut ! Il fallait effectivement avoir l'idée de passer au doigt d'Elaine une bague volée dans la cale de LeChuck et de laisser une statue en or sans surveillance sur une île peuplée de pirates ! On ne le dirait peut-être pas, mais ce sont des années d'entraînement derrière tout ça ! Votre première tâche sera donc de retrouver Elaine (ou tout du moins sa statue) et de découvrir un moyen de lever le sort dont elle est victime. Évidemment, comme la coutume l'exige dans la série, vous devrez également trouver une carte, un navire et un équipage pour défier les dangers de la mer (mais un pirate comme vous n'a peur de rien, n'est-ce pas ?). Vous allez visiter deux îles de fond en comble et devrez résoudre de nombreuses énigmes dans la plus pure tradition. Si la tâche vous paraît trop ardue, sachez que vous aurez l'occasion, en début de partie, de choisir entre deux niveaux de difficulté. Il va de soi que le méga-monkey (niveau le plus dur) est vivement recommandé à tous les aventuriers aguerris qui désirent passer de longues heures sur des énigmes farfelues !

Guybrush est vraiment plein de ressources : il sait même faire des tours de magie !

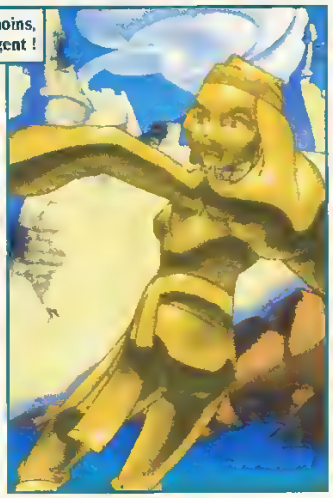
Une Monkey ambiance !

Les situations et les énigmes sont toujours aussi délirantes. Vous assisterez, par exemple, à une représentation de *Roméo et Juliette* où cette dernière est incarnée par un pirate velu et barbu affublé d'une robe rose. Citons également l'énigme où vous devrez vous faire goudronner et plumer pour que le patron d'un restaurant vous confonde avec un poulet ▶



Un poulet juché sur un tonneau de grog et Guybrush qui dérive dans une autotamponneuse : tout est normal !

Il faut voir le bon côté des choses : au moins, elle a été transformée en or et pas en argent !



Galerie

Guybrush Threepwood

Pirate hors pair, vous allez tout faire pour sauver votre bien-aimée, Elaine, malencontreusement statufiée (par vos soins).

Elaine Marley

Femme active, elle dirige très bien des Caraïbes et doit gérer son amour pour Guybrush et les avances incessantes de LeChuck. Dur dur...

LeChuck

Pirate-zombie, il ne reste vraiment mort très longtemps et ne laisse jamais père pas de voir un jour Elaine accéder à ses demandes et Guybrush mort et enterré.

Wally

Ancien cartographe, il a suivi les cours de piraterie par correspondance de LeChuck et se fait maintenant appeler le pirate Sanguinez... pathétique !

Les pirates-squelettes

Stupides et obéissants, ils sont entièrement dévoués à la cause de LeChuck. Faut dire qu'ils n'ont pas grand-chose d'autre à faire...

Bizarrement (ou pas d'ailleurs), il va falloir vous arranger pour que ce chien aveugle vous morde !

Comme dans les deux premiers épisodes, vous utiliserez une carte pour vous déplacer sur les îles.

Ou Guybrush est pris d'une irrésistible envie de danser ou bien le sable est chaud... très chaud !

Non content de lui avoir fait raser la tête, vous voulez également piller son bateau : vous êtes un monstre.

géant et qu'il vous livre à des pirates. Bref, c'est un vrai plaisir de ressentir l'ambiance des Monkey Island dès les premières minutes de jeu... surtout que cela ne s'arrête pas là ! Les dialogues, qui s'effectuent toujours en choisissant parmi plusieurs phrases (contents les réac' ?), sont toujours aussi vifs et sarcastiques. Demandez par exemple à un crâne, comment il fait pour voir sans yeux et il vous demandera en retour comment vous faites pour vivre sans cerveau. Même s'il est vrai que les répliques ne font pas mouche à tous les coups, the Curse of Monkey Island peut se targuer de proposer des dialogues durant lesquels on ne s'ennuie pas (ce qui n'est pas le cas des plus récents jeux d'aventure) ! Afin de rallier à votre cause un équipage complet, vous devrez vous adonner à quelques jeux dans la lignée du concours de crachat (Monkey Island 2). Vous ne devrez évidemment pas compter sur vos qualités de pirate mais sur votre faculté à tricher (c'est bien plus prudent). Vous participerez ainsi à un concours de banjo (qui se finira en séance de tirs) et à une épreuve de lancer de troncs... que du bon temps en perspective ! De part votre noble profession, vous participerez également à des combats au sabre qui ne sont en fait que des joutes oratoires (comme on peut parfois en entendre à la rédaction !).

Ce pirate n'acceptera de rallier votre équipage que si vous réussissez a le battre. Une tricherie s'impose !

Vous devrez alors, pour vaincre votre adversaire, lancer les meilleures insultes et faire preuve d'un sens poussé de la répartie. Il semblerait donc que l'équipe de LucasArts ait décidé de mélanger anciens et nouveaux éléments afin de satisfaire tout le monde !

Rénovation réussie !

Il faut bien admettre qu'au niveau de la réalisation, The Curse of Monkey Island est bien loin de ses prédécesseurs. Et en particulier au niveau des graphismes ! Ces derniers sont extrêmement colorés, détaillés et animés. Chaque écran de jeu est en fait un vrai petit bijou et ce fut pour moi un véritable calvaire de décider quelles captures allaient accompagner ce test ! Surtout que les scènes intermédiaires sont de véritables dessins animés ! Vos pérégrinations vous

Il faudra faire preuve de dextérité pour vous sortir de ces sables mouvants. La solution est à l'écran.

La chute de cette version retravaillée de *Roméo et Juliette* risque de combler le public de connaisseurs.

La tempête fait rage et votre meilleur pirate (sic !) est occupé à retenir sa jupe écossaise. C'est pas gagné !

Le contre-avis de Thierry

★ *Avant toute chose je tiens à préciser que Monkey Island 2 reste pour moi le meilleur jeu d'aventure jamais conçu.*
★ *Autant vous dire que j'attendais sa suite au tournant... Premier constat : la série a perdu en « nonsense » ce qu'elle a gagné en candeur. Si l'humour reste abracadabrant, il m'a semblé nettement plus « grand public » (les voix françaises y sont pour beaucoup). Malgré ces quelques réserves, MK3 est sans doute le meilleur jeu d'aventure LucasArts depuis Day of the Tentacle !*

conduiront dans de nombreux et différents endroits (cimetière, village de cannibales, hôtel, jungle luxuriante, etc.) mais aucun d'entre eux n'est de qualité inférieure. De plus, une ambiance très exotique ressort de tous ces écrans (Caraïbes obligent !). Ce caractère est d'ailleurs renforcé par des thèmes musicaux qui rappellent les vacances, le soleil et la plage. Pour en finir avec l'ambiance sonore, les voix françaises des personnages sont d'une remarquable qualité (en aurions-nous fini avec les interprétations françaises mielleuses et inopportunes ?). Au niveau de l'interface, on retrouve exactement celle de Full Throttle. Ainsi, en cliquant avec insistance sur un objet ou un personnage, vous afficherez une pièce d'or qui vous permettra d'effectuer toutes les actions possibles et imaginables (examiner, utiliser, parler, pousser, manger, etc.). C'est simple, efficace et ne réduit en rien le champ d'action ! Avec ses énigmes tortueuses (mais jamais infaisables), The Curse of Monkey Island bénéficie d'une bonne durée de vie. Cette dernière a d'ailleurs été rallongée grâce à une partie de l'aventure qui ne contient que des combats navals et des combats au sabre. Cette partie, somme toute discutable, s'inscrit néanmoins en toute logique dans le scénario, et si les combats navals ne sont pas bien intéressants, ceux au sabre sont vraiment distrayants ! Pas grand-chose donc à reprocher à ce troisième volet. Une réalisation impeccable, une ambiance retrouvée, The Curse of Monkey Island est un excellent jeu d'aventure qui ne décevra en rien les connaisseurs et qui enchantera les débutants ! ■

Sébastien Tasserie

Si ce cannibale arbore un citron sur sa tête, c'est parce qu'il est végétarien. Logique, non ?

L'avis de Sébastien

★ *Ayant adoré les deux premiers épisodes de la série, c'est de pied ferme que j'attendais ce troisième volet. Et au final, je n'ai vraiment pas été déçu par Curse of Monkey Island ! On retrouve, dès les premières minutes, l'ambiance qui a fait le succès de ses prédécesseurs : les personnages atypiques (et donc comiques), les dialogues sarcastiques et les énigmes délirantes. De plus, il est doté d'une réalisation sans faille et en particulier de graphismes merveilleux. À mon avis le meilleur jeu d'aventure sorti cette année !*

HIT

The Curse of Monkey Island

Graphisme	★★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Graphismes superbes
- Dialogues sarcastiques
- Énigmes délirantes

Les moins
- Aspect de Guybrush
- Longueurs de scénario
- Moins drôle ?

Si tu préfères payer plus

La solution pour acheter tes Jeux moins chers

Club Européen du MULTIMEDIA

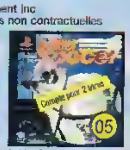
PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc
Entreprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

2 Xtreme
Vers. Franç. Pour PSX

All Star Soccer
Vers. Franç. Pour PSX

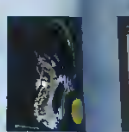
Actua Golf
Vers. Franç. Pour PSX

Actua Soccer
Vers. Franç. Pour PSX


Adidas Power Soccer
Vers. Franç. Pour PSX

Agile Warrior
Vers. Franç. Pour PSX

Air Combat
Vers. Franç. Pour PSX


Alien Trilogy
Vers. Franç. Pour PSX

Nace Care 4 x 4
Vers. Franç. Pour PSX

Chronicles of the Sword
Vers. Franç. Pour PSX

Command and Conquer
Vers. Franç. Pour PSX

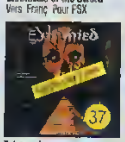
Compil NFJ Duo Pack
Vers. Franç. Pour PSX

Complete Davis Cup
Vers. Franç. Pour PSX

Crash Bandicoot
Vers. Franç. Pour PSX

Criticom
Vers. Franç. Pour PSX

Dark Forces
Vers. Franç. Pour PSX


Exhumed
Vers. Franç. Pour PSX

Excalibur 2555 AD
Vers. Franç. Pour PSX

Fade To Black
Vers. Franç. Pour PSX

Fifa 96
Vers. Franç. Pour PSX

Final Doom
Vers. Franç. Pour PSX

Speedster
Vers. Franç. Pour PSX

Galaxy Fight
Vers. Franç. Pour PSX

On Side Zidane
Vers. Franç. Pour PSX

Hard Boiled
Vers. Franç. Pour PSX

Blast Chamber
Vers. Franç. PSX

Jet Rider
Vers. Franç. Pour PSX

International Moto Cross
Vers. Franç. Pour PSX

Iron & Blood
Vers. Franç. Pour PSX

Last Report
Vers. Franç. PSX

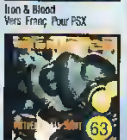
Les Chevaliers de Baphomet
Vers. Franç. Pour PSX

L'incroyable Hulk
Vers. Franç. Pour PSX

Little Big Adventure
Vers. Franç. Pour PSX

Madden Foot-ball 97
Not. Franç. Pour PSX

Soulblade
Not. Franç. Pour PSX


Disruptor
Vers. Franç. Pour PSX

Explosive Racing
Vers. Franç. Pour PSX

Mortal Kombat Trilogy
Vers. Franç. Pour PSX

Myst
Vers. Franç. Pour PSX

Panzer General II
Vers. Franç. Pour PSX

NHL Hockey 97
Vers. Franç. Pour PSX

Mass Destruction
Vers. Franç. Pour PSX

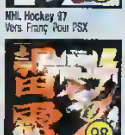
Micro Machine
Vers. Franç. Pour PSX

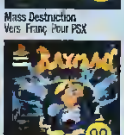
Need for Speed 2
Vers. Franç. Pour PSX

G Police
Vers. Franç. Pour PSX

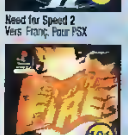
Project X2
Vers. Franç. Pour PSX

Raging Skies
Vers. Franç. Pour PSX


Raiden Project
Vers. Franç. Pour PSX


Rayman
Vers. Franç. Pour PSX

Resident Evil
Vers. Franç. Pour PSX


Return Fire
Vers. Franç. Pour PSX

Ridge Racer Revolution
Vers. Franç. Pour PSX

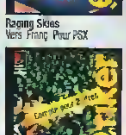
Independance Day
Vers. Franç. Pour PSX

Spider
Vers. Franç. Pour PSX

Loaded
Vers. Franç. Pour PSX

Starblade Alpha
Vers. Franç. Pour PSX

Street Racer
Vers. Franç. Pour PSX


Striker 96
Vers. Franç. Pour PSX

Sunkenden
Not. Franç. Pour PSX

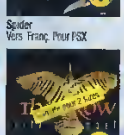
Supersonic Racer
Vers. Franç. Pour PSX

Swagman
Vers. Franç. Pour PSX

Takken 2
Vers. Franç. Pour PSX

Tekken
Vers. Franç. Pour PSX

Test Drive off Road
Vers. Franç. Pour PSX


The Crow
Vers. Franç. Pour PSX

Starfighter 3000
Vers. Franç. Pour PSX

Total NBA 96
Vers. Franç. Pour PSX

Total NBA 97
Vers. Franç. Pour PSX

Track and Field
Vers. Franç. Pour PSX

True Pinball
Vers. Franç. Pour PSX

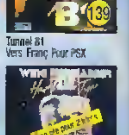
Tunnel B1
Vers. Franç. Pour PSX

Tenka
Vers. Franç. Pour PSX

Virtua Golf
Vers. Franç. Pour PSX

Virtua Pool
Vers. Franç. Pour PSX

William's Arcade Greatest Hits
Vers. Franç. Pour PSX


Wing Commander 3
Vers. Franç. Pour PSX

Transport Tycoon
Vers. Franç. Pour PSX

Worms
Vers. Franç. Pour PSX

Wrecking Crew
Vers. Franç. Pour PSX

Fifa 97
Vers. Franç. Pour PSX

Break Point Tennis
Vers. Franç. Pour PSX

DISPONIBLES :
Tous les jeux pour Playstation.

PlayStation ™

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points Fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3500 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

cher, c'est ton problème !

PlayStation™

Andretti Racing 97
Vers. Franç. Pour PSX

Conquest Earth
Vers. Franç. Pour PSX

Ayrton Senna
Vers. Franç. Pour PSX

Batman Forever
Vers. Franç. Pour PSX

Battle Arena Toshinden 2
Vers. Franç. Pour PSX

Battle Arena Toshinden
Vers. Franç. Pour PSX

Blam Machine Head
Vers. Franç. Pour PSX

Blazing Dragons
Vers. Franç. Pour PSX

Jonah Lomu
Vers. Franç. Pour PSX

Burning Road
Vers. Franç. Pour PSX

Bust a Move Arcade 2
Vers. Franç. Pour PSX

Catalogue...

Formula One 97
Vers. Franç. Pour PSX

Road Rash
Vers. Franç. Pour PSX

Final Fantasy VII
Vers. Franç. Pour PSX

Crypt Killer
Vers. Franç. Pour PSX

Cyberspeed
Vers. Franç. Pour PSX

Dark Stalker's Revenge
Vers. Franç. Pour PSX

Lost Viking 2
Vers. Franç. Pour PSX

Destruction Derby 2
Vers. Franç. Pour PSX

Destruction Derby
Vers. Franç. Pour PSX

Die Hard Trilogy
Vers. Franç. Pour PSX

La Cité des Enfants Perdus
Vers. Franç. Pour PSX

Doom
Vers. Franç. Pour PSX

NBA Live 97
Vers. Franç. Pour PSX

Galaxian 3
Vers. Franç. Pour PSX

Jack is Back
Vers. Franç. Pour PSX

Johny Bazookatone
Vers. Franç. Pour PSX

Mickey's Wild Adventure
Vers. Franç. Pour PSX

NBA Jam Extreme
Vers. Franç. Pour PSX

Porsche Challenge
Vers. Franç. Pour PSX

NBA in the Zone 2
Vers. Franç. Pour PSX

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à 5 JEUX POUR CONSOLES au choix 99 F TTC
Chacun + frais d'envoi

Et en plus, 1 Cadeau de Bienvenue Si vous répondez dans les 8 jours

MDK Vers. Franç. Pour PSX

Overboard Vers. Franç. Pour PSX

Tomb Raider Pour PSX

Legacy of Kain Vers. Pour PSX

Olympic Soccer
Vers. Franç. Pour PSX

Pandemonium
Vers. Franç. Pour PSX

Penny Racers
Vers. Franç. Pour PSX

Pete Sampras
Vers. Franç. Pour PSX

Rebel Assault 2
Vers. Franç. Pour PSX

PGA Tours 97
Vers. Franç. Pour PSX

Po'Ed
Vers. Franç. Pour PSX

Power Serve
Vers. Franç. Pour PSX

Primal Rage
Vers. Franç. Pour PSX

Jetpack
Vers. Franç. Pour PSX

Shock Wave Assault
Vers. Franç. Pour PSX

Sim City 2000
Vers. Franç. Pour PSX

Trash It
Vers. Franç. Pour PSX

Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD

PAR TÉLÉPHONE 0 836 670 505

PAR INTERNET http:// www.cdclub.com

Le Club sur Internet

Soviet Strike
Vers. Franç. Pour PSX

Space Hulk Vengeance
Vers. Franç. Pour PSX

Space Jam
Vers. Franç. Pour PSX

Reloaded
Vers. Franç. Pour PSX

Star Gladiator
Vers. Franç. Pour PSX

Thunderhawk 2
Vers. Franç. Pour PSX

Tilt
Vers. Franç. Pour PSX et Saturn

Time Commando
Vers. Franç. Pour PSX

Titan Wars
Vers. Franç. Pour PSX

Tobal N°1
Vers. Franç. Pour PSX

Machine Hunter
Vers. Franç. Pour PSX

Top Gun
Vers. Franç. Pour PSX

Total Eclipse
Vers. Franç. Pour PSX

Panzer General
Vers. Franç. Pour PSX

Vandal Heart
Vers. Franç. Pour PSX

View Point
Vers. Franç. Pour PSX

Wipe Out 2097
Vers. Franç. Pour PSX

Wipe Out
Vers. Franç. Pour PSX

World Cup Golf Pro Edition
Vers. Franç. Pour PSX

Zero Divide
Vers. Franç. Pour PSX

Philosoma
Vers. Franç. Pour PSX

Descent 2
Vers. Franç. PSX

Voici le(les) JEUX que je choisis :

1er N° | 2e N° | 3e N° | 4e N° | 5e N°

Attention : Certains titres comptent double

Votre Cadeau : Un Cadeau surprise si vous répondez sous 8 jours

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou douteux. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30/6/98.
Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'intérieur sans mention.

Multimedia Concept International - RCS Roubaix Tourcoing B 413 079 122 SNC au capital de 100 000 F 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq TM 0 836 670 505

CN1297 **BON D'ESSAI GRATUIT**

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre ainsi que mon cadeau gratuit. Si dans les 10 jours je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD i) pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ Je choisis 1 JEU (hors compte double) je joins mon règlement de 138,90 F (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) je joins mon règlement de 237,90 F (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) je joins mon règlement de 336,90 F (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) je joins mon règlement de 435,90 F (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 5 JEUX (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double) je joins mon règlement de 534,90 F (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

DPX37

Supplément de frais de port Belgique, Suisse et Luxembourg 35 F
Dom Tom 60 F
Autres pays : nous consulter
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellé à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° ________ Expire le ____
☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° ________

(MAJUSCULES SVP) ☐ M ☐ Mme. ☐ Mlle
Nom ________ Prénom ________
Né(e) le ________ Tel ________
Adresse ________
Code Postal ________ Ville ________

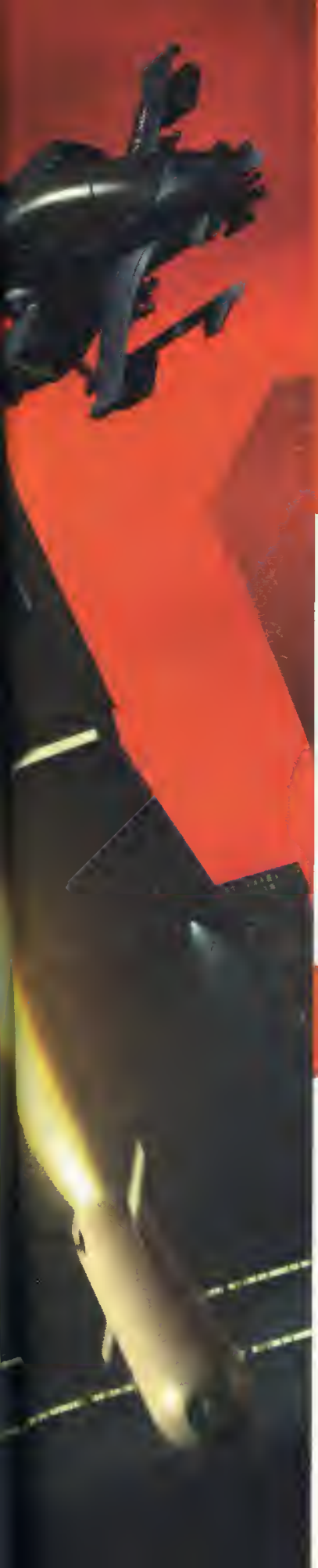
JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Date ________

Signature obligatoire

Pour les mineurs celle des parents ou tuteur.

* Valable non contractuelle



Éditeur Psygnosis. **Format** CD-ROM PC. **Genre** Action. **Prix** Env. 400 F.
Sortie disponible. **Config. Mini.** P133, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95.
Config. Recom. P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 12x.

G-Police

H-ment beau

G-Police, c'est un peu le SimCopter du futur, sauf que là, pour sauver une vie, il faut en éliminer le double ! Tout en 3D et optimisé pour les dernières innovations technologiques du moment, G-Police est assurément beau, rapide et... intéressant ?

Ah, comme on aimerait lui écraser personnellement les pieds à ce malheureux type aperçu dans la pub TV de G-Police. Même s'il est question d'action, il est ici impossible d'estourbir les acteurs de pub mal dirigés. Il faudra donc se contenter de prendre les commandes d'un hélicoptère sans hélice chargé de faire respecter la loi très loin dans l'espace. C'est déjà pas mal, non ? L'action se déroule en 2097 sur une colonie terrienne. Dans ce monde cyberpunk sinistre, les corporations font la loi et les citoyens n'ont même plus confiance dans les gouvernements. Par exemple, sur Callisto (une lune de Jupiter), la G-Police a été créée par deux trusts puissants et redoutables : Microsoft et Intel. Euh, pardon, il s'agit de Krakov et de Nanosoft, mais c'est presque la même chose ! Pour mater les révoltes et leurs rebelles, cette milice privée est idéale : ses membres sont des volontaires surentraînés qui croient foncièrement à la justesse de leur cause. Malheureusement, il y en a une que la cause n'a pas fait vivre longtemps : la sœur de Jeff Slater, antre-

ment dit celle du joueur. Retrouvée morte chez elle, soi-disant suicidée (vous savez, un peu comme dans le Var...), elle était pilote d'hélicoptère dans la G-Police. Le frangin n'est pas content, c'est légitime, et comme il tient à venger sa sœurette, il s'engage à son tour dans la G-Police pour élucider le meurtre.

Quelle machine ?

On peu dire qu'ils se sont cassé la tête pour leur scénario, nos développeurs ! C'est bien la première fois qu'un jeu d'action ne nous fait pas le coup de l'invasion alien à repousser !

Les turbines de l'helicoptère sont animees et pivotent en fonction des changements de direction

Après une chute libre de quelques dizaines de mètres, mon adversaire va s'écraser sur des cabines téléphoniques !

Et voilà un superbe ballet aérien dans la ville de Callisto : sons, lumières et explosions au rendez-vous !

Les missiles guides laissent une belle traînee rouge derriere eux, mais ne touchent pas à chaque fois !

Cette sympathique face de cyborg n'est rien de moins que le chef de section de la G-Police.

En plus, l'histoire évolue grâce à des séquences cinématiques. On apprécie donc l'effort de narration et les rebondissements qui viendront étonner le joueur. Durant 35 missions, on évolue dans de véritables villes futuristes (reliées entre elles) qui n'ont rien à envier à l'univers glauque de Blade Runner. Des immeubles énormes, des panneaux, des citernes, des parkings, des usines, des bâtiments grisâtres, décidément, même sur Callisto, il ne fait pas très bon vivre dans l'espace. Pour une fois, il y a même de la vie : des véhicules circulent dans les rues (voitures, motos, camions, chars, etc.) et des petites navettes, entre les buildings. On peut d'ailleurs régler l'intensité du trafic dans les options en cas de ralentissement.

Comme tout est en 3D, que les éclairages sont en temps réel et qu'il y a souvent du monde à l'écran, les développeurs n'ont pas oublié d'optimiser leur jeu pour les dernières découvertes informatiques : bus AGP, Pentium II ou MMX, et cartes 3D. G-Police sera sans aucun doute vendu en bundle avec des configurations dernier cri. À présent que nous sommes fixés sur le soin apporté aux graphismes, peut-être faudrait-il parler des performances... Le lecteur consciencieux ayant pris soin de lire cet article depuis le début a d'ailleurs dû déjà sauter au plafond : la configuration minimale requise est un Pentium 133 équipé de 32 Mo de RAM ! Et comme pour bien profiter d'un jeu, il faut généralement disposer du double de cette puissance, on peut raisonnablement s'inquiéter... À tort ! Sur mon Pentium 133 effectivement, G-Police tourne pas mal du tout. J'ai dû faire une croix sur la visibilité la plus éloignée et choisir la moyenne, mais tout le reste est resté réglé au maximum. Le seul problème, c'est lorsqu'il y a beaucoup de monde à l'écran : le jeu cafouille

beaucoup. Bizarrement, sur ce type de configuration, une carte 3D n'accélère pas l'affichage et se contente seulement de lisser les textures. Dommage. Mais sur un ordinateur à 266 Mhz, on peut dire que ça dépote et que la puissance de la machine se voit à l'écran ! La question technique étant réglée et les possesseurs de Pentium 75, 100 et 120 ayant déjà quitté ces pages après avoir maudit Psygnosis, pourquoi ne pas parler des missions ?

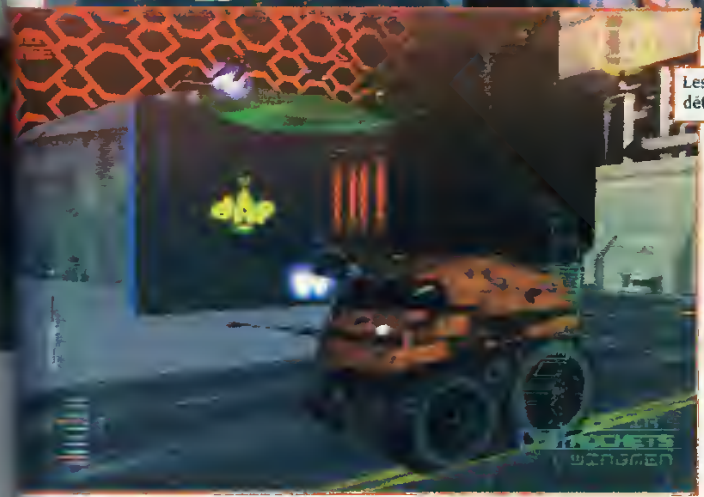
Sauver le président

Décidément, entre I-War et G-Police, on peut dire que les développeurs ont peaufiné leurs missions ! Même s'il s'agit d'un jeu d'action, presque d'un shoot them up, il n'est pas question de tuer tout le monde n'importe comment, n'importe où. L'objectif de la milice dans laquelle le joueur travaille étant de protéger les corporations et la sécurité publique, il faut, autant que possible, éviter de tuer des innocents et parfois savoir se montrer discret ! On n'échappe donc pas aux traditionnelles missions de protection de convois, de vaisseaux ou de personnalités, se promenant tranquillement en pleine ville et tombant périodiquement (et le joueur avec) dans des embuscades hallucinantes. Il faut également s'attendre à patrouiller, à identifier toutes sortes de choses (containers, véhicules, bâtiments) et même à filer un espion sans se faire repérer ! Globalement, toutes ces petites aventures sont intéressantes et permettent à G-Police d'être un peu plus qu'un beau jeu d'action. Elles ne sont pas évidentes à réussir et dépendent souvent de la rapidité et des capacités d'improvisation.

En plein vol, le central indique donc des points de passage et donne sans cesse de nouvelles instructions. Parfois, un événement inattendu ou une mauvaise rencontre vient bouleverser la mission comme une attaque massive ennemie ou un nouvel objectif à accomplir d'urgence. On l'aura compris : il se passe beaucoup de choses dans G-Police et il faut être prompt à réagir. Combien de fois ai-je perdu le vaisseau que je devais protéger, litté- ▶

Si l'on regarde cette capture de près, on apercevra une superbe pin-up peinte sur la carlingue de l'hélico.

Ces grosses boules rouges tirées en rafales sont en réalité de redoutables roquettes. Visez juste !



Les véhicules civils, même s'ils peuvent être détruits, ne seront malheureusement pas percutés !

La vue de dessus est très pratique pour les bombardements. Une visée laser épaule même le pilote.

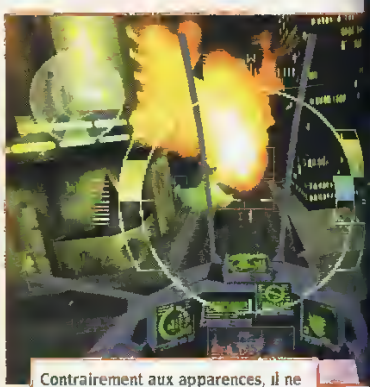
On remarque immédiatement que les volles de lumière sont parfaitement rendus. Qu'est-ce que c'est beau !

Lorsqu'on balance une grosse bombe et que l'on est trop bas, on est brièvement aveugle.

ralement débordé par les assaillants ? Et en dépit de son utilité, le Wingman ne nous porte parfois pas vraiment main forte. Un Wingman ? Eh oui, car les hélicoptères marchent par paire : il est donc sous les ordres du joueur, qui peut lui assigner une cible de son choix.

Pour faire face à tous ces périls aériens et terrestres, de multiples armes équipent le Havoc (l'hélicoptère) : mitrailleuses, missiles guidés, roquettes, canon à plasma, rayon paralyseur, bombes, etc. Tous ces projectiles occasionnent évidemment des explosions démentielles, plus ou moins importantes, qui donnent lieu à des effets spéciaux vraiment très réussis. Ce sont assurément les plus belles déflagrations vues sur PC depuis longtemps. De plus, les adversaires ne sautent pas toujours de la même manière selon les attaques : ils peuvent même perdre un réacteur et s'écraser au sol dans une superbe traînée de lumière. Cela fait généralement plaisir, étant donné que l'intelligence artificielle est plutôt hargneuse : les vaisseaux ennemis tournent autour des bâtiments, tentent de se placer au-dessus du joueur, s'évadent, organisent des manœuvres d'encerclement, bref, enquiquinent sérieusement. Grâce à cette difficulté (loin d'être insurmontable mais juste assez bien réglée pour proposer un bon challenge), G-Police hérite d'une bonne durée de vie, ni trop longue, ni trop courte, évidemment.

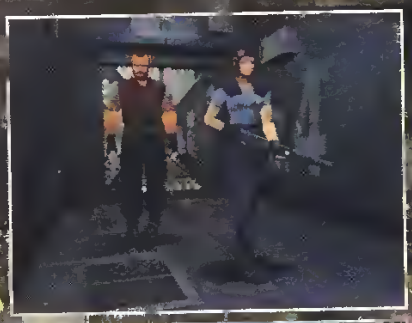
On se demande comment il est possible de reconstituer une explosion aussi réaliste et d'une telle qualité.



Contrairement aux apparences, il ne s'agit pas d'une explosion mais d'une cheminée d'usine un peu enflammée.

Le Wingman en gros plan : eh l'ami, tu pourrais sourire au moins, je te prends en photo !

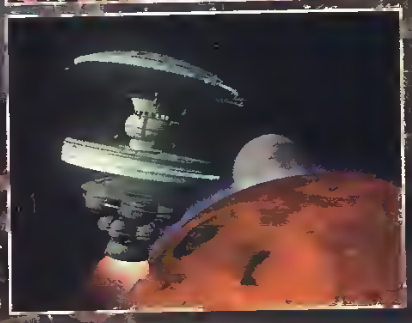
plus de 320 titres disponibles


Resident Evil

Lands of Lore 2

Daytona USA Deluxe

Shadow Warrior


Outpost 2

CD-ROM Sans CB ni chèque

Recevez les CD-Rom de votre choix chez vous, sous 48 h, sans chèque ni carte bancaire, simplement en vous connectant au 3617 DISPO et en nous laissant votre adresse de livraison

Toutes les nouveautés et rien que les meilleurs titres : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc... Pratique : vous ne payez que par la communication (5,57 F / min)*

C&C Missions, M.A.D., Conquest Earth, F22, Total Annihilation, Virtua Fighter 2, Monster Trucks, Extreme Assault, Titanic, Dungeon Keeper, Le Monde de Sophie, Aux Sources Bibliques de l'Art... etc

Lecteur CD-Rom Panasonic 24X IDE, Lecteur CD-Rom Pioneer 12X SCSI int, Sound Blaster AWE64 PNP Gold, Maxi TV Video PCI, Maxi Sound 64 PNP Home Studio, Joystick Wingman Logitech, etc

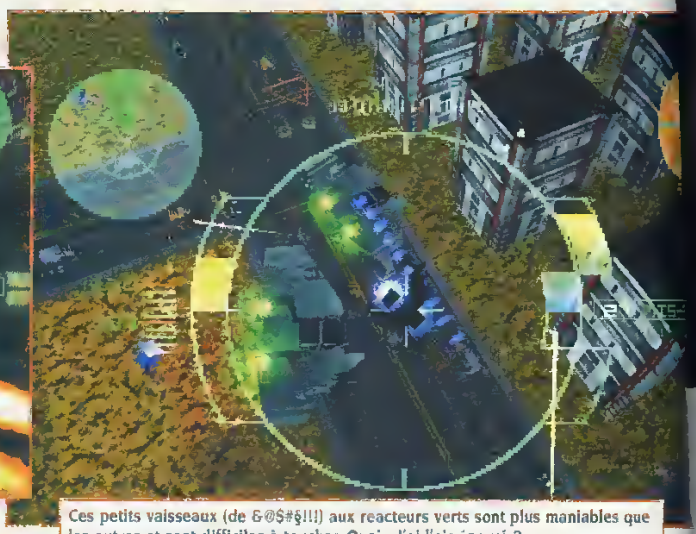
Nouvelle rubrique Hardware

3617 Dispo

*la durée de la communication dépend de l'article

HOL - RC 393307858

On peut se rendre compte ici que les mitrailleuses du Havoc ne sont pas du calibre 7,65 mm.



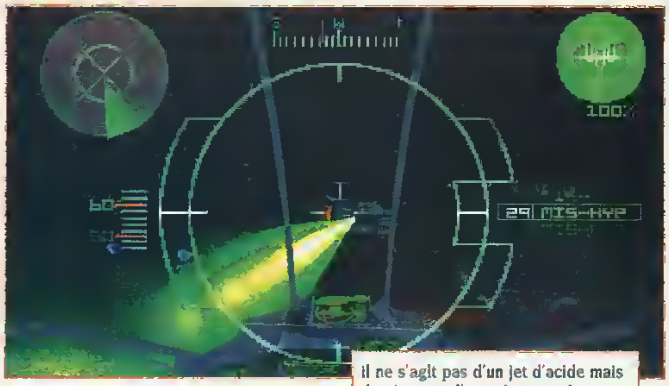
Ces petits vaisseaux (de &@$#§!!!) aux reacteurs verts sont plus maniables que les autres et sont difficiles à toucher. Quoi... j'ai l'air énervé ?

▶ Bon, tout cela c'est bien beau, mais ce superbe jeu d'action n'est pas exempt de petits défauts. Le pilotage par exemple, même s'il est très facile, comporte un oubli : le déplacement latéral. Il manque énormément lorsqu'on se cache derrière un bâtiment pour éviter les tirs adverses. Alors qu'on aimerait jaillir latéralement, on est obligé de prendre de l'altitude. Les décors, très jolis, sont néanmoins un petit peu lassants. Certes, il y a sept environnements différents (villes, mines et autres), mais ils ont tendance à se ressembler un peu. On aurait souhaité plus de diversité. Quant au mode multijoueur, compte tenu du nombre d'armes différentes, de la présence d'un Wingman et des décors propices aux parties de cache-cache, il aurait été formidable... s'il avait été présent ! Tant pis, G-Police séduira tout de même tous les types de joueurs, grâce à une réalisation impeccable et à un intérêt bien pensé. ■

Luc-Santiago Rodriguez

Parmi les différentes vues disponibles, la vue cockpit ne permet malheureusement pas de tourner la tête.

Les scènes cinématiques sont en 320x200 en plein écran et ponctuent le jeu dès que l'histoire rebondit.



Il ne s'agit pas d'un jet d'acide mais du réacteur d'un vaisseau adverse... Facile à suivre au moins !

HIT

G-Police	
Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- 14 armes
- Missions prenantes
- Intelligence artificielle

Les moins

- Pas de *strafe*
- Pas d'accélération 3D
- Décors pas assez variés

L'avis de Luc-Santiago

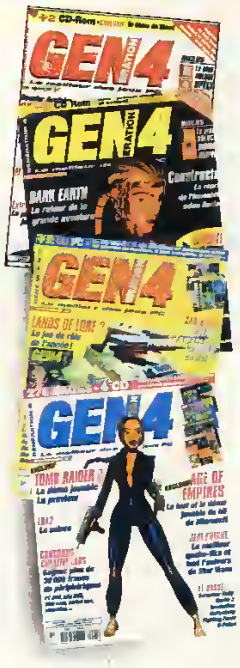
★ *Compte tenu de sa qualité graphique, on peut s'estimer heureux de pouvoir profiter de G-Police sur un Pentium 133 sans carte 3D. Cependant, avec du matériel dernier cri ou simplement une carte accélératrice, le jeu a tout de suite un autre rendu, nettement plus saisissant. En dehors de son côté « prouesse technologique exploitant les avancées matérielles » (un peu comme Pod avec le MMX en son temps), G-Police est un bon jeu d'action qui comporte des combats lasers riches en adrénaline et des missions à rebondissements.*

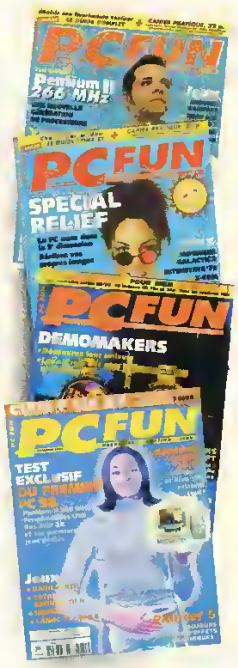
Pour égayer votre ville pour Noel, faites donc venir un Havok, ils vous mettra de l'ambiance !

Recevez rapidement et sans autres frais vos magazines préférés

08 36 29 25 63

CONNEXION-FIN





Allo Presse

Avec Allo Presse, sur le 08 36 29 25 63, vous pouvez commander le numéro en cours (disponible en kiosque), le prochain numéro, ou bien encore un ancien numéro.

** Par Minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste, le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication. Les envois sont effectués sous 48 heures.*

Au-delà des espérances. Au-delà du talent. Au-delà de la souffrance causée par les chocs permanents et les passages en force. Au-delà des tensions sous le panier, des dunks accrobatiques et des tirs à 3 points dans la dernière seconde du match Au-delà du désir de vaincre.

Au-delà des limites,

il y a NBA Live 98.

www.nba.com
www.easports.com

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Windows® 95

© 1997 Electronic Arts. EA SPORTS et le logo EA SPORTS sont des marques commerciales et "If it's in the game, it's in the game" est une marque déposée d'Electronic Arts aux Etats Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits reservés. les logos de la NBA et des équipes utilisés pour ce produit sont des marques créations protégées par les lois du copyright et autre forme de propriété intellectuelle de NBA Properties, Inc. et des équipes concernées et ne peuvent être utilisées, en tout ou en partie, sans le consentement écrit préalable de NBA Properties, Inc. ©1997 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. Windows est une marque ou marque déposée de Microsoft Corporation aux États Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques et noms de marque appartiennent à leurs propriétaires respectifs. "PlayStation" sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. SEGA et SEGA Saturn sont des marques de SEGA ENTERPRISES Ltd.

NBA
LIVE 98
HEAT
10
If it's in the game,
it's in the game.
EA SPORTS

RENAULT
KALIBER
elf
2
KALIBER
KALIBER
Auto Trader
RENAU

TOCA

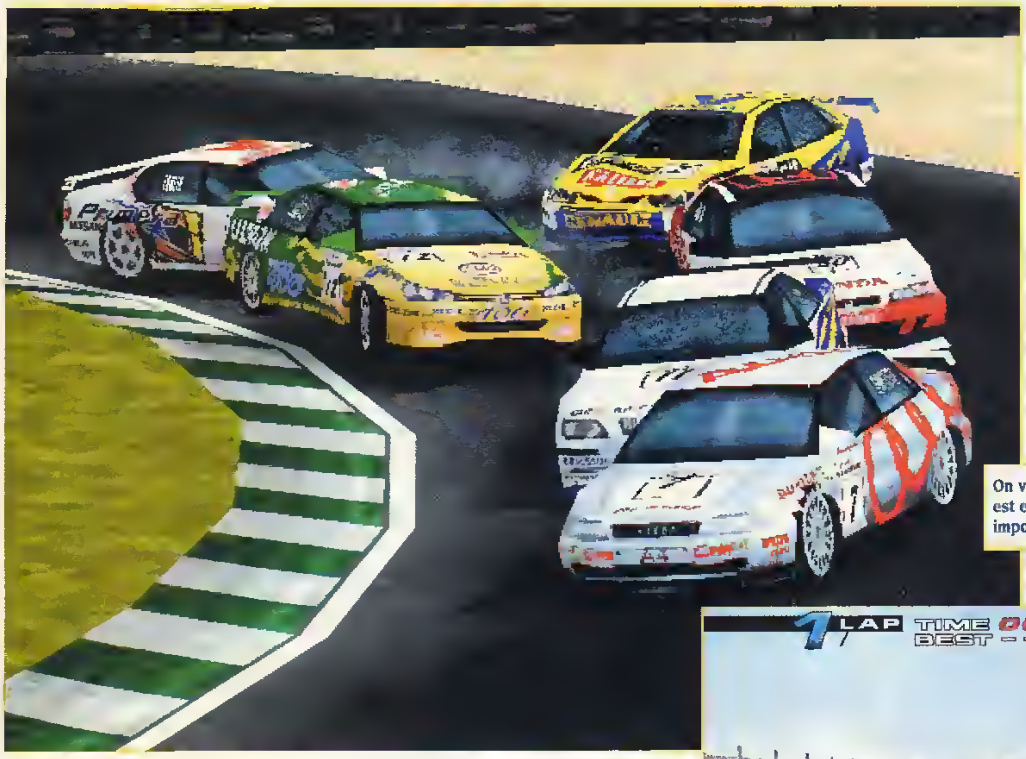
Touring Car Championship

Éditeur Codemasters. **Format** CD-ROM PC. **Genre** Simulateur de course automobile. **Prix** Env. 300 F. **Sortie** Disponible. **Config. Mini.** P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win 95, 10 Mo DD, carte 3Dfx. **Config. Recom.** P166, compatibilité Direct X Version 5, carte 3Dfx

Auto-Satisfaction

Après Micro-Machines, Codemasters retrouve un peu son sérieux pour le développement de TOCA. Pour la première fois, l'opportunité nous est donné de prendre le volant d'une voiture de grand tourisme et de faire crisser les pneus. On avait failli attendre...

Entre tous les simulateurs de F1 plus ou moins sérieux et leurs confrères orientés «rallye» qui ont été édités au cours des deux dernières années, on peut dire qu'on a été gâtés. Mais malgré cette abondance, on pouvait regretter l'absence totale de jeux abordant un genre de course automobile particulièrement spectaculaire : les voitures de tourisme. Voilà une lacune enfin comblée grâce à Codemasters qui nous permet de prendre le volant d'une version améliorée de la caisse de monsieur Toulemonde et de participer au championnat britannique de la catégorie, le TOCA (pour TOuring CAr championship). Il était temps. Assez obscur, ce genre d'épreuves ne connaît pas les honneurs des médias et c'est dommage car l'intensité est au rendez-vous à chaque course. En fait, ne participent que des berlines familiales n'ayant subi aucune modification fondamentale. Il est donc interdit de changer les grandes lignes de la carrosserie, d'adapter un moteur de compétition dont la cylindrée soit supérieure à 2 litres ou de remplacer la transmission. Néanmoins, tout peut ▶



Avec, dans le rôle de la tondeuse à gazon la plus rapide d'Angleterre, la Vauxhall Vectra.

On voit bien que ce virage est en pente vers l'intérieur. Detail important au moment de le négocier

Un freinage trop brusque bloque les roues d'où fumee épaisse car la gomme brûle sur l'asphalte

« Les nombreux dénivelés de la piste jouent un rôle sur votre trajectoire. »

et doit être réglé pointu-pointu. Amaigrissement avec disparition du superflu (des sièges ? Pourquoi faire?), châssis renforcé supportant des jantes larges (style XXXL) et des pneus taille basse pour dévorer les virages, sans parler d'une caisse surbaissée pour coller à la route. Quant au moteur, sa mise au point est un fantasme de mécanicien où des pièces de série sont retravaillées dans des matériaux de pointe. En conséquence de quoi, la vitesse maximale de ces voitures avoisine les 300 km/h. À titre indicatif, rappelons qu'une F1 bien lancée, avec le vent dans le dos, peut espérer atteindre les 330, 340 en ligne droite, une demi-seconde avant de finir dans le mur. Vous admettrez que la différence est minime.

Par rapport à l'arrière d'une Mondéo, la caisse surbaissée donne l'impression de raser les pâquerettes.

Cours de course

L'intérêt de la conduite d'une voiture de tourisme est double. Tout d'abord, leur point de gravité se situe plus haut que celui d'une F1 ou d'un prototype. Ce détail devient très important quand on aborde le premier virage de ce jeu… et les quelques centaines qui vont suivre. Si vous n'attaquez pas, vous partez tout droit. Si vous resserrez l'angle trop brutalement, la voiture, légère, surpuissante et haute, a tendance à accentuer le mouvement et c'est la sortie de route assurée. Une vraie savonnette. La juste mesure, voilà le secret. Ensuite, le déroulement d'une course est très particulier. Alors que les F1 auraient tendance à se suivre en file indienne, les voitures de production, assez semblables entre elles et relativement étroites se regroupent en paquets prenant toute la largeur de la piste. Ça devient carrément l'émeute dans les virages. Qui plus est, la carrosserie fermée d'où rien ne dépasse autorise la technique de la «poussette». P'tit coup de spoiler

VOUS ALLEZ

CRAQUER...

L'INFORMATIQUE c'est PCWave

PCWave 38
[illegible] rue Emile [illegible]
38000 GRENOBLE
Tel. 04 76 86 51 51

PCWave 41
[illegible] Commercial [illegible] Sud Vineuil
41350 VINEUIL
Tel. 02 54 43 54 30

PCWave 44
[illegible] rue Jean [illegible]
44200 NANTES
Tel. 02 40 20 57 58

PCWave 44
[illegible] route de [illegible]son
44200 NANTES
Tel. 02 51 79 06 79

PCWave 45
[illegible] rue [illegible]
[illegible]400 FLEURY-LES-AUBRAIS
Tel. 02 38 43 09 10

PCWave 60
[illegible] Franc Marché
60000 BEAUVAIS
Tel. 03 44 11 48 10

PCWave 89
[illegible] rue du Fort
89000 AUXERRE
Tel. 0[illegible] 86 51 28 28

PCWave 95
[illegible] Square [illegible]
95000 CERGY
Tel. 01 30 38 61 63

PCWave L'informatique

UNE OFFRE D'ENFER...

IFOR PALLAS ASUS
IBM 200 MX Technologie MMX

ASUS®

5990 FTTC

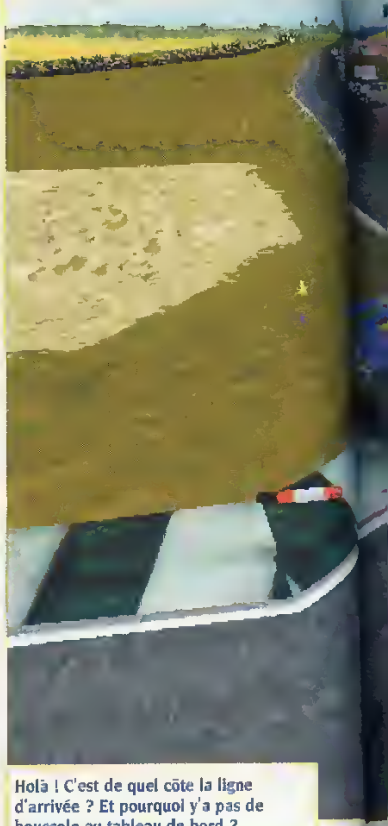
- **Carte mère ASUS** Super TX SP 97-V 75 - 233 MHZ et ULTRA-DMA
- Accepte AMD K6, Pentium MMX, Cyrix, Fréquence 75 Mhz & Multiplicateur x 4,5
(ASUS la marque de carte mère la plus réputée du marché)
- 512 Ko de mémoire cache Pipeline Burst «sans état d'attente»
- Processeur IBM 200 MX - Technologie MMX
- **Mémoire vive 32 Mo** DRAM EDO extensible à 256 Mo
- **Mémoire Vidéo 4 Mo** Ultra DMA *(Ultra rapide en accès-mémoire direct)*
- Vidéo à technologie type AGP ASUS chipset Super TX SIS 5598 - 4 Mo partagées
- **Disque dur 1,7 Go** ULTRA-DMA - Lecteur 1,44 Mo HD Sony
- CD ROM 24 x FAST-IDE Pio-4
- Carte son «Plug & Play» 3D, 20 voix Midi, 3D FULL DUPLEX
- Clavier 105 touches «type Win 95» et souris 3 boutons 300Dpi
- Moniteur 14" 1024 x 768 MPR2 0,28

EN OPTION : Disque dur 2,5 ou 3,5 Go UDMA - Moniteur 15" ou 17"
Windows 95 - autres processeurs .

PC Achat CONSEILLE PC-WAVE à été élu «ELOGE DE LA VITESSE» par le magazine PC Achats /04-97

Ascrea R.N.P 02 38 81 87 05 Offres et promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Photo non contractuelle. Toutes les marques citées sont des marques déposées

devant, p'tit coup d'aile par-ci, par-là, tout est bon pour se faire une place. À condition de ne pas en abuser, on pourrait dire que cela fait partie des mœurs et qu'aucun concurrent n'en prendra ombrage. D'ailleurs, ils vous rendront la politesse. L'important est de sortir en tête pour se précipiter sur le virage suivant ou rattraper la meute qui vous précède. Voilà, c'est tout. Fin du cours, rangez vos cahiers. Si vous avez trouvé cet exposé un peu trop précis, limite hors-sujet, sachez que tout ces éléments constituent la base du soft de Codemasters. Oui, dans TOCA vous allez pouvoir goûter aux plaisirs conjugués de la lutte pare-chocs contre pare-chocs, de la tôle froissée et des figures dans le gravier. Il faut en plus chercher à finir la course, si possible premier. L'enfer. Il est évident que c'est le réalisme qui a motivé Codemasters lors du développement de TOCA. Tout a été fait pour propulser le joueur au sein de la saison 1997. Commençons par les voitures qui sont exactement celles ayant participé aux épreuves. À vous de choisir entre (inspirez) une Renault Laguna, une Volvo S40, une Nissan Primera, une Honda Accord, une Audi A4, une Ford Mondeo, une Vauxhall Vectra et une Peugeot 406 (soufflez). Attention, si vous êtes sage (et bon pilote) vous pourrez accéder aux deux véhicules cachés, un tank et une Cadillac rose. Comme d'habitude, vous aurez le choix entre boîte de vitesses automatique ou manuelle, cette dernière étant la seule vous permettant d'espérer accéder à la victoire. Chacune des voitures a été modélisée avec le plus grand soin et présentée dans ses couleurs d'ori-



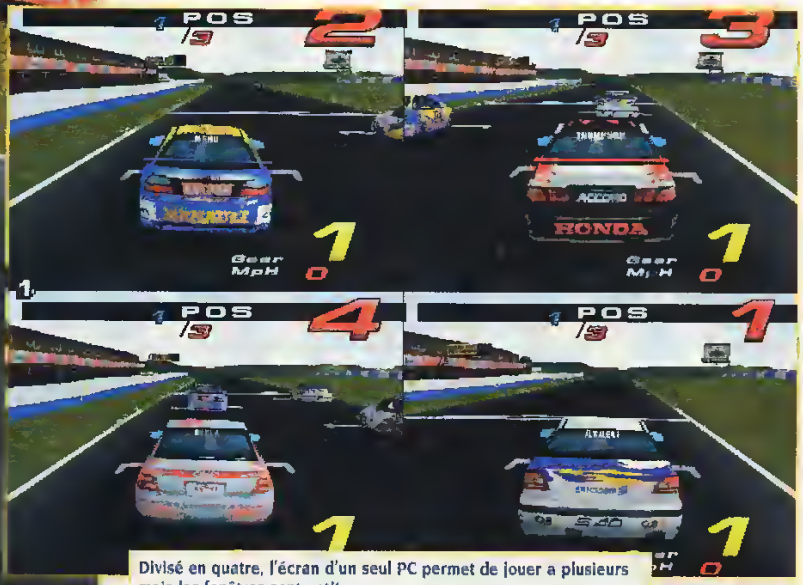
Holà ! C'est de quel côte la ligne d'arrivée ? Et pourquoi y'a pas de boussole au tableau de bord ?

Difficile de faire l'intérieur quand il n'y a pas de virage. Remarquez le volant à droite. So british.

Graphisme : mettez le turbo !

N'envisagez même pas de vous procurer TOCA si vous ne possédez pas de carte accélératrice 3D. Testé sur un P200 MMX non équipé, avec la résolution et le niveau de détails les plus bas possibles, le jeu continuait de ramer de manière insupportable. Par contre, dès qu'on choisissait l'option 3Dfx, tout rentrait dans l'ordre. Inutile sans doute de revenir sur le débat voulant que les programmateurs se servent des cartes accélératrices comme ils se servent des processeurs : sans vraiment chercher à optimiser leurs softs pour les moins nantis. Pour Noël, faites au moins un heureux si vous en avez les moyens (vous par exemple). Subjugué par la nouvelle jeunesse de vos jeux, vous oublierez bien vite les sujets qui fâchent...

Quand il déprime, le pilote évacue la pression en dispersant les bitonniaux avec son pare-chocs.



Divisé en quatre, l'écran d'un seul PC permet de jouer à plusieurs mais les fenêtres sont petites.

Après un travers pareil, je sens que je vais me retrouver bon dernier. Contre-braquage d'urgence !

Sous la pluie, admirez le halo rouge des stops et les gerbes d'eau soulevées par le freinage avant un virage.

gine, autocollants inclus. Le soucis du détail a été poussé jusqu'à apposer les noms des pilotes sur les carrosseries. Mais leur aspect n'est qu'un accessoire par rapport au respect de leur comportement en course. Si vous voulez commencer sous les meilleurs auspices, prenez le volant de l'Audi ou de la Renault qui allient à la fois puissance et une relative tenue de route. Toutes les autres leurs sont inférieures mais vous permettront de développer votre instinct sportif dans l'adversité et d'assimiler les ficelles du métier à des vitesses plus... reposantes. Vous allez vite comprendre la différence de style entre les tractions avant et les quatre roues motrices, entre voiture survireuse ou sous-vireuse, etc. En tout cas, vous ne risquez pas d'identifier les différents bolides au bruit du moteur car Codemasters leur a donné le même son à tous. C'est un peu dommage, mais bon, comme personne ne conduit jamais uniquement à l'oreille .. Autre point noir, plus important celui-là, l'absence totale de possibilité de réglage. On aurait certainement apprécié pouvoir se mettre les mains dans le cambouis. Virtuellement, tout du moins. Et enfin, si vous pouvez détériorer la totalité de votre carrosserie pendant une mêlée animée, il est par contre ▶

« Le réglage au quart de tour du moteur est un pur fantasme de mécanicien. »

Voilà ce qu'on appelle « refermer la porte à un crétin qui pensait pouvoir vous faire l'intérieur »...

En cas de choc, des fragments de la voiture la plus rapide s'éparpillent aux quatre vents. Logique, non ?

En plein orage, les chicanes deviennent des lieux de rencontre encore plus intimes que d'habitude. Chaleur...

Ah, il a mordu ! En fait, ça ne sert à rien car, à cet instant, tout devient encore plus glissant et on perd du temps.

absolument impossible de casser votre moteur. On leur a fait subir les pires outrages, pousser à 6000 tours en première, remonter un circuit en sens inverse (version autotamponeuses), le verdict est clair, les bagnoles de TOCA sont increvables.

Piste noire

Les neuf circuits du championnat sont, eux aussi, fidèlement représentés. Stands, passerelles, murs de pneus et bacs de graviers, tout est exactement à la place qu'il occupe dans la réalité. Pour parvenir à leurs fins, les programmateurs de Codemasters ont utilisé de vrais relevés topographiques. Ce n'est pas que de la frime. Aucune piste n'est plate comme pourraient le faire croire certains jeux. Les dénivelés jouent un rôle important sur votre trajectoire. Imaginez l'augmentation de poids qu'elle encaisse quand, à la sortie d'un virage en épingle, près avoir dévalé une pente, votre voiture attaque une cote. Ce style de frayeur est parfaitement rendu dans TOCA et se conjugue avec un effet de vitesse des plus réussis. Il convient de tenir les rênes avec une rigueur de tous les instants et, à ce niveau, une course un peu longue (20 tours) devient une véritable épreuve physique. Et, si

Ces panneaux n'indiquent pas une limitation de vitesse mais la distance qui vous sépare du prochain virage.

La Mégane fait valoir ses droits à la victoire à grands coups dans la portière d'une Mondeo. C'est pas gagné...

L'opinion de Thierry

★ *À mon goût infiniment plus réaliste et agréable en terme de pilotage que Screamer Rally, TOCA n'a pourtant que 4 étoiles, pourquoi ? Pour commencer, un P166 équipé d'une 3Dfx est à peine suffisant pour sustenter la bête (ce que ne justifient pas les décors relativement dépouillés). Ensuite Codemasters, poursuivi par son passé « arcade », a omis d'offrir au joueur la possibilité de gonfler lui-même ses pneus, de régler sa direction, bref de paramétrer son véhicule. Enfin, l'impression de vitesse laisse un peu à désirer.*

Et un p'tit passage devant les stands au ralenti. Juste histoire de faire baver le chaland sur les courbes de ma rutilante !

Ouah une Honda Accord ! C'est la caisse du SR, mais en moins *customisée* ! Et en moins pourrie aussi ..

Pour la victoire, il n'y a pas de coéquipier qui tienne. Surtout quand on attend des résultats de votre part.

On appelle ça faire le blocus et c'est très énervant quand on est celui qui est bloqué, croyez-moi

votre masochisme n'a d'égal que votre mégalo, vous pourrez jouer à Dieu et contrôler le climat. Pour s'entraîner, on peut faire pleuvoir, neiger ou courir sous un soleil resplendissant. En championnat, c'est l'ordinateur qui décide. Toutefois, la météo n'a pas l'air d'influer de façon primordiale sur le comportement des bolides et sur le déroulement des courses.

Drapeau à damier

Après vous être fait la main tout seul en qualification puis contre vous-même avec un système de voiture-fantôme, vous allez pouvoir affronter des adversaires bien réels, même quand ils ne sont conduits que par l'intelligence artificielle. Car Codemasters a profité de ses accointances avec les organisateurs du championnat pour faire figurer dans TOCA quinze des pilotes qui y participent. Attention, on ne parle pas seulement d'un nom associé à une voiture mais également d'un style de conduite, reflet réaliste de la mentalité et des possibilités de chacun. Bien sûr, vous pourrez ensuite réunir des amis à vous autour d'une petite partie. Soit en réseau jusqu'à huit joueurs, chacun sur son ordinateur soit à quatre maximum sur le même PC, en vous partageant l'écran. Là, ça devient hystérique et il est bien rare que tout cela ne se transforme en une sorte de «Destruction Derby» sans foi ni loi. Comme quoi, après un premier abord qui inspire le respect et le sérieux, TOCA sait rester plaisant et attrayant. Que demander de plus ? ■

Xavier Hanart

Si, si. Je suis vraiment premier mais là, je rattrape les attardés. Tout ne serait-il qu'un éternel recommencement ?

L'avis de Xavier

★ *Louvoyant habilement entre la simulation pour le look, le comportement des voitures et l'arcade pour sa simplicité d'appréhension, TOCA marque surtout par l'originalité de son sujet. De plus, le soin apporté à la réalisation en fait un soft indéniablement beau et exaltant. Toutefois, on regrettera l'absence de certaines options pourtant indispensables et surtout l'impossibilité de s'amuser sans posséder une 3Dfx ou une configuration de science-fiction. Il s'en est fallu de peu pour que Codemasters crée une référence...*

HIT

TOCA

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- Vieux rêve réalisé
- Bruitages réussis
- Intelligence artificielle

Les moins

- 3Dfx obligatoire
- Aspect arcade
- Pas de replay

Uprising

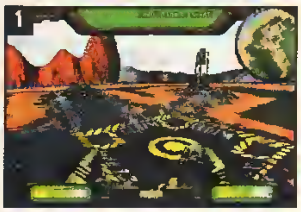
Dans l'œil du Cyclone

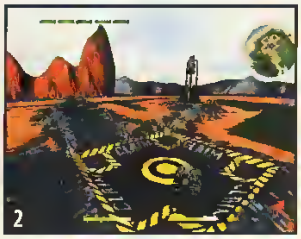
Collecter de l'énergie, ériger des bâtiments, former des unités puis décimer l'ennemi... mais c'est un C&C-like ! Et bien non, dans Uprising, développé par Cyclone, vous combattez aux côtés de vos troupes ! Vous allez donc penser, mais pas seulement.

Nooon, c'est pas vrai... encore une histoire de rebelles qui luttent contre un Empire tyrannique ! Ben, dites donc, si pour lutter contre «le système» les rebelles décidaient soudain qu'il est plus efficace d'aller élever des chèvres en Ardèche, les «créateurs» qui imaginent les scénarios de jeux seraient gravement gênés aux entournures ! Bon alors d'accord, dans le cas présent, j'en rajoute un peu. D'autant que chez Cyclone, les concepteurs innovent suffisamment pour qu'on n'aille pas leur reprocher un coupable manque d'imagination au niveau du scénario. Et pour commencer, l'idée de base est excellente. À bord d'un tank futuriste (rebelle), vous allez ériger des infrastructures, glaner de l'énergie, produire des unités de combat puis les envoyer sur le terrain à la conquête des bases ennemies (impériales)... un vrai C&C-like en vue subjective ! Enfin, presque. Il vous suffit en effet de reprendre n'importe quelle mission de Command & Conquer et de vous imaginer au niveau du sol (sans vue d'ensemble) pour comprendre qu'un jeu en 3D subjective ne peut ▶

Beau en 3Dfx mais...

Franchement hideux en VGA (1) et moyennement fluide sur un P166 en SVGA (2), Uprising s'adresse plutôt aux heureux détenteurs d'une carte 3Dfx (3). Notons qu'un *patch* est en cours de développement pour assurer la compatibilité du jeu avec la Voodoo Rush.


1


2

3

« Pas moyen de saucissonner tranquille, il faut toujours qu'un affreux vienne me prendre les *squetches*. » (Haroun Tazieff)

pas proposer la profondeur stratégique d'un C&C-like, sauf à reléguer la dimension « subjective » au rang de gadget (Cf. Dungeon Keeper). Or ici, la vue subjective est non seulement au cœur du jeu mais tout a été pensé pour que les ingrédients stratégiques ne viennent pas alourdir une parfaite immersion dans l'action. Bref, Uprising est d'abord un jeu d'action mais il intègre parfaitement une intéressante dimension stratégique et ça change tout ! Mais cessons immédiatement de nous répandre sur les qualités du produit et reprenons au début.

Bien sûr, vous pouvez également commuter en vue extérieure. C'est beau mais pour l'efficacité au combat, bof.

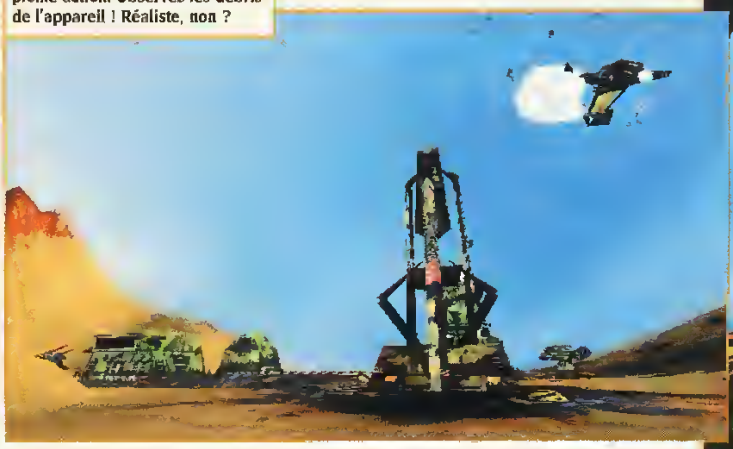
Command & Destroy

Au début donc, vous êtes un gentil rebelle. À la fin aussi, d'ailleurs. Mais entre-temps, vous agissez ! Votre objectif ? Débarquer sur une planète occupée par l'Empire, détruire toutes les bases ennemies puis partir sur une autre planète effectuer la même opération. Trente missions environ (en campagne), trente fois le même objectif ! Alors on aurait pu craindre qu'une grosse lassitude s'installe au fur et à mesure des missions, il n'en est rien. Je vous rappelle en effet qu'Uprising n'est pas un bête shoot'em up en 3D mais un soft dans lequel vous êtes architecte, gestionnaire, combattant et général, bref un jeu dans lequel la diversité des tâches à accomplir vous préserve de tout ennui .. et de tout repos, aussi ! Aux commandes de votre « Shadow », un tank high-tech, vous allez même vous métamorphoser en homme-orchestre ! Mettre en place une infrastructure, contrôler vos stocks d'énergie, vérifier l'état de vos installations, mener une attaque, retourner à la base la plus proche pour y réparer votre tank... dans Uprising, il y a toujours quelque chose à faire ! Le mode d'emploi ? Bon alors, dès votre arrivée sur une nouvelle planète, commencez par vous diriger sur une aire de construction, les bases ne peuvent en effet être érigées que sur des sortes de plates-formes bétonnées. Là, vous contacterez votre vaisseau-mère pour qu'on vous envoie une citadelle (une canonnière dotée d'une grosse puissance de feu). Comme toutes vos infrastructures, elle sera déposée dans votre base par un énorme vaisseau.

L'aire de la guerre

Après avoir installé quelques tourelles et une rampe de défense antiaérienne SAM, vous devrez immédiatement puiser la seule res-

Une tourelle antiaérienne en pleine action. Observez les débris de l'appareil ! Réaliste, non ?



Le lance-flammes, une des 14 armes dont je peux disposer. Ben oui, c'est chaud, mais fallait pas m'embêter !

Dans Uprising, vous pourrez choisir toutes vos missions sauf la dernière, le clou du spectacle, genre bouquet (très) final.

source nécessaire dans le jeu - de l'énergie - en «commandant» immédiatement une centrale. Chaque aire de construction contient en effet un volume fixe d'énergie à collecter, et cela jusqu'à épuisement du «gisement». Demandez maintenant à votre vaisseau-mère qu'il vous envoie une caserne (infanterie), une usine de chars, d'avions de chasse ou de bombardiers. Chaque aire de construction ne proposant qu'un nombre réduit d'emplacements, vous ne pourrez pas installer toutes ces usines... d'où l'intérêt de conquérir d'autres aires de construction ! Problème : ces aires sont la plupart du temps occupées par une base de l'Empire. Alors, vous pouvez essayer de l'attaquer avec votre tank Shadow... mais vous n'avez aucune chance. D'abord parce que vous serez la seule cible des tourelles et des unités impériales, et ça fait mal. ▶

On ne voit pas mon bombardier, plus haut dans le ciel, mais le résultat de son action est tangible !

Bizarrement, les rares séquences cinématiques sont moins belles que le jeu (avec 3Dfx) !

SPLAT PACK
AMES SENSIBLES S'ABSTENIR
UN ADD-ON D'ENFER
CARMAGEDDON
SCI
PC CD ROM
SUNSOFT

Là, ça sent la fin de règne. Euh, attendez les mecs... en fait, je ne vous veux aucun mal. On doit pouvoir discuter...

Ce bâtiment, un K-Sat, peut envoyer un faisceau destructeur à très longue distance. Je dois le détruire... ou en avoir un aussi !

Ben, ils n'ont pas voulu discuter, les affreux... alors boum.

La Rébellion vous larguera parfois quelques caisses de ravitaillement (soins, munitions, etc.). Ces bonus, en fait.

▶ Ensuite parce que vos armes, bien que puissantes, ne parviendront pas à détruire les infrastructures ennemies. Or pour conquérir une aire de construction, vous devez tout détruire ! Seule solution, recourir aux services d'unités spécialisées : soldats pour occuper l'adversaire (façon «chair à canon»), tanks pour laminer l'infanterie (et plus si affinités), chasseurs pour détruire les tourelles de défense et bombardiers pour raser une infrastructure. Certes, il n'y a guère de types d'unités différents et c'est un p'tit défaut du jeu. Ceci dit, grâce à la prime que vous rapportera chaque mission réussie (en mode Campagne), vous pourrez ensuite les upgrader (5 niveaux techniques) et modifier sensiblement leurs caractéristiques de combat. C'est déjà ça.

Un tank, et que ça saute !

Alors, vous vous doutez qu'en vue subjective, à l'intérieur de votre tank, il n'est pas aisé de conduire une armée au combat... la téléportation résout heureusement ce léger problème ! Vous souhaitez faire apparaître un char à tel endroit ? Déplacez votre viseur (haut/bas/gauche/droite, tout à la souris !) pour cibler le lieu puis appuyez sur la touche de fonction correspondante... un char se matérialise immédiatement et part à l'assaut de l'ennemi le plus proche ! Vous souhaitez qu'un bombardier

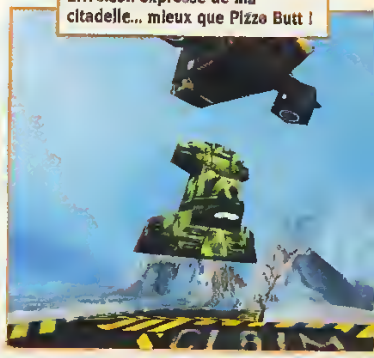
Un couple d'avions de chasse. Observez la façon dont le mâle, agressif, tente de s'attirer les faveurs de la femelle...

Oltes, les p'tits soldats de $#£@, lâchez-moi un peu, vous ne voyez pas que je suis en plein repérage stratégique...

Dites adieu au conducteur, le déplacement programmé de son camion le mène directement sous le feu ennemi. Et alors boum.

Écraser des bataillons entiers de soldats, c'est sympa, mais attention à l'aquaplaning !

Une de mes bases sous le feu adverse. J'ai préféré m'éloigner, une balle perdue est si vite arrivée !



Livraison expresse de ma citadelle... mieux que Pizza Butt !

détruise telle infrastructure ? Faites la même chose après avoir ciblé ladite infrastructure ! Facile, non ? Alors, une fois l'unité sur place, il n'est plus possible de lui affecter une autre destination, elle combat dans la zone jusqu'à destruction. Vous pourrez cependant la «rappeler» en la re-téléportant vers son usine d'origine et récupérer, dans la foulée, une partie de l'énergie que vous a coûté la première téléportation (l'énergie sert avant tout à faire apparaître des unités combattantes, elle s'avère donc très précieuse !). Génial, non ? Et ne vous imaginez pas que l'interface soit difficile à maîtriser, elle est tout simplement parfaite ! Mais si Uprising séduit par l'originalité de ses principes de jeu, son univers visuel vaut lui aussi un très large détour

Des unités très mobiles !

Passons sur les graphismes : brume au loin (pour masquer le clipping), décors naturels superbes (mais dépouillés), unités et infrastructures aisément identifiables (mais peu de polygones)... avec une 3Dfx, tout cela est très beau (voir encadré). Pourtant, c'est avant tout le comportement des unités qui subjugue le joueur : tourelles qui scrutent les environs ; avions de chasse qui plongent sur l'ennemi, lâchent quelques salves, puis remontent vers le ciel ; blindés qui progressent lentement vers leur cible ; soldats qui fuient devant votre avancée, etc. Grâce à des mouvements d'unités parfaitement réalistes et une intelligence artificielle remarquable (que ce soit celle de vos unités ou celle de l'adversaire), le tout doublé d'un environnement sonore irréprochable, on se croirait vraiment en plein conflit militaire... du jamais vu ! Après un tel déferlement de louanges, reste quand même une question cruciale : et le multijoueur ? Et bien, nous savons déjà que vous pourrez jouer jusqu'à quatre, qu'il sera possible de combattre l'Empire (géré par le soft) et que les maps ne seront pas plus grandes qu'en mode Solo (les matchs risquent donc de rapidement verser dans le brutal) .. mais ces spécifications demeurent très théoriques puisque la version finale américaine s'est avérée incapable de lancer une partie multijoueur ! Alors, un *patch* prévu pour la version américaine devrait être intégré d'emblée dans la version française afin de corriger ce grave problème... mais restons prudents. ■

Éric Ernaux

L'opinion d'Olivier

★ *Une partie, deux puis trois, puis dix, il faut bien avouer qu'une fois qu'on y a goûté, il est difficile de décrocher d'Uprising. En fait ce jeu me fait beaucoup penser à un vieux jeu fabuleux sur ST : «Carrier Command». Mon seul regret vient du nombre de missions un peu léger et du fait que celles-ci se ressemblent toute un peu. Une once de diversité aurait été la bienvenue. Quoiqu'il en soit, Uprising se situe dans la lignée d'Incubation. Un jeu génial qui rate le cinq étoiles de très peu par un léger aspect répétitif.*

L'avis d'Éric

★ *Depuis Magic Carpet (Bullfrog), nous n'avions guère eu l'occasion de frémir pour un jeu d'action/stratégie... et pourtant, avec Uprising et ses principes de jeu tout à la fois originaux et bien pensés, la claque fut retentissante ! Doté d'une jouabilité digne d'un excellent shoot 3D, ce jeu nous propose en effet une dimension stratégique suffisamment présente pour nous faire totalement oublier son p'tit côté crac-boum-hue. Bref, plongés dans l'action jusqu'au cou, nous avons encore le sentiment de réfléchir... merci Cyclone !*

HIT

Uprising	
Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Ça bouge de partout !
- Esthétique (avec 3Dfx)
- Interface optimale

Les moins
- Pas de vraies missions
- Unités peu variées
- VGA hideux

Close Combat : Un pont trop loin

Dans le blanc des yeux

Close Combat avait tenté, avec un succès mitigé, de capturer sur PC le réalisme du grand classique des wargames sur plateau, Squad Leader. Avec Un pont trop loin, Atomic Games nous gratifie d'un jeu à l'échelle tactique aussi passionnant que réaliste.

Depuis le bocage normand de Close Combat, Un pont trop loin permet d'apprécier tout le chemin parcouru par Atomic Games. L'idée de base de Close Combat était très séduisante, à savoir une gestion réaliste de la bataille à l'échelle micro tactique, où chaque soldat se comportait non comme un robot mais comme un homme avec ses forces et ses faiblesses. Malheureusement, la campagne linéaire et les champs de bataille qui se succédaient et se ressemblaient tous, finissaient vite par lasser le joueur. Un pont trop loin apporte enfin la variété qui permet au *wargameur* de tester ses talents de commandant dans des situations variées. Bien que le thème soit très ciblé, à savoir l'opération Market Garden où les troupes aéroportées alliées tentèrent sans succès de capturer par surprise un pont sur le Rhin, vous serez amené à combattre sur des plaines, dans des marécages et dans des régions boisées, avant de goûter aux affres des combats de rue. Avec une trentaine de cartes représentant avec minutie la région d'Arnhem de l'époque, cette fois c'est sûr, vous allez voir du pays ! La variété ne s'arrête pas là, car contrairement à Close Combat, qui proposait un choix d'unités somme toute assez limité, vous mènerez cette fois au combat une grande variété de troupes, allemandes, américaines, anglaises, et même polonaises. Plus de 130 unités

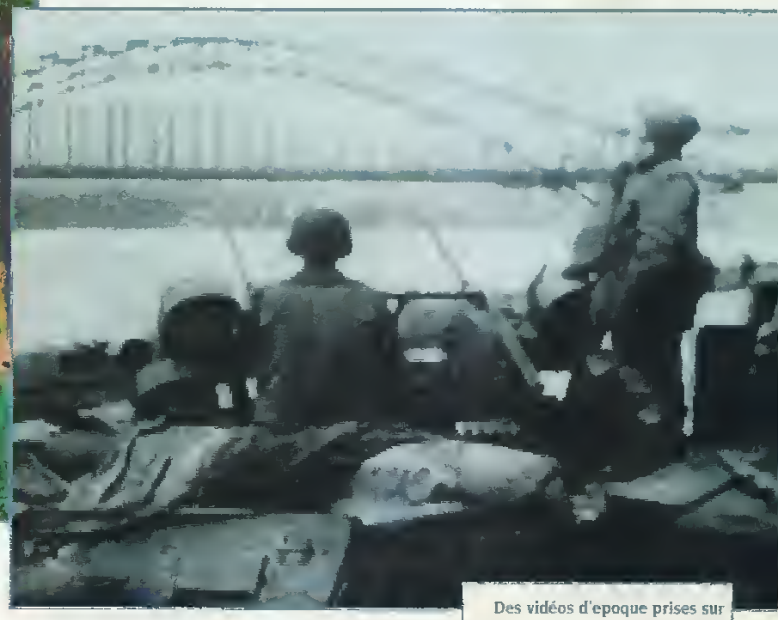
Plein de gros chars, c'est rassurant, mais les Allemands disposent de moyens antichars tres efficaces !

La fenêtre d'information en bas de l'écran vous donne tous les renseignements utiles sur le statut de vos hommes.

Les duels entre ces canons antichars alliés et ces blindés allemands sont sans merci. Pour l'instant, ça fait un partout !

Format CD-Rom PC
Éditeur Microsoft
Sortie dispo
Prix env. 370 F
Genre wargame en temps réel
Config. Mini. P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x
Config. Recom. P133, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x

Ça va mal ! Les *panzerschreck* viennent de détruire deux tanks, et un équipage prend la poudre d'escampette !



Des vidéos d'époque prises sur les lieux du combat vous mettront dans l'ambiance avant d'attaquer une campagne.

Dans Nimegue, les chars alliés arrivent enfin pour le nettoyage ! Les chiffres sur les immeubles marquent le nombre d'étages.

occuper pendant plusieurs dizaines d'heures de jeu ! Pour vous faire la main, vous pouvez démarrer par un bref tutorial de quelques missions qui vous aide à pratiquer les tactiques de base et à maîtriser l'interface très simple. Tout se gère à la souris, et il suffit de cliquer sur une unité pour faire apparaître un menu déroulant proposant différentes actions. Vous allez ainsi ordonner à vos hommes de se déplacer plus ou moins vite, voire de ramper, défendre ou attaquer une zone, lancer des fumigènes ou se planquer si le temps tourne à l'orage... Enfin familiarisé avec l'interface, vous pouvez désormais vous essayer à l'un des nombreux scénarios proposés, tous tirés de la campagne. Vous commencez d'abord par placer vos troupes où bon vous semble dans la zone de déploiement qui vous est assignée, puis vous pouvez leur donner un premier ordre avant de lancer ▶

« Les réactions humaines de vos hommes vous impliquent d'autant plus dans les combats. »

sont ainsi présentes, squads, mitrailleuses et mortiers, lance-flammes, half-tracks, canons et chars, chacune étant représentée avec beaucoup de précision et facilement reconnaissable sur le terrain, malgré leur taille lilliputienne !

Une souris et des hommes

Il aurait été dommage de ne pas profiter d'une telle profusion en dehors du cadre de la campagne ! Cette fois Un pont trop loin propose un éditeur de missions, qui reste bien entendu limité aux cartes dessinées pour la campagne, mais qui vous permettra par contre de redéfinir les zones d'objectif ainsi que les unités qui s'opposeront. Mais en attendant d'en arriver là, vous avez du pain sur la planche, car jouer les différents scénarios et campagnes proposés, aussi bien du côté allié qu'allemand, devrait vous

La vue zoomée permet peut-être de mieux distinguer les unités, mais le terrain devient hideux ! On oublie..

Le choix des unités est vaste, mais sur le terrain vous êtes limité à neuf squads d infanterie et six unites de soutien, dont les chars.

Bras de fer

Même si l'I.A. se montre à la hauteur, avec de l'expérience on parvient à trouver ses points faibles. L'expérience ultime avec Un pont trop loin consiste à jouer en multijoueur contre des adversaires humains, même si deux joueurs seulement peuvent se rencontrer. Les options multijoueur du jeu sont très complètes, permettant aussi bien de jouer une campagne qu'un scénario que vous aurez créé vous-même. Vous pouvez aussi ajouter un peu de sel en lançant une partie où chaque joueur choisit ses unités selon un budget décidé à l'avance. Par contre, il faut noter que le protocole réseau IPX n'est pas supporté par le jeu, les concepteurs n'ayant pas jugé le DirectPlay fourni avec DirectX 5.0 suffisamment fiable. Par contre, vous pouvez toujours vous connecter sans problème via modem, câble null-modem ou Internet.

Les zones jaunâtres en surimpression sur le terrain marquent les aires de suppression, où il ne fait pas bon vivre !

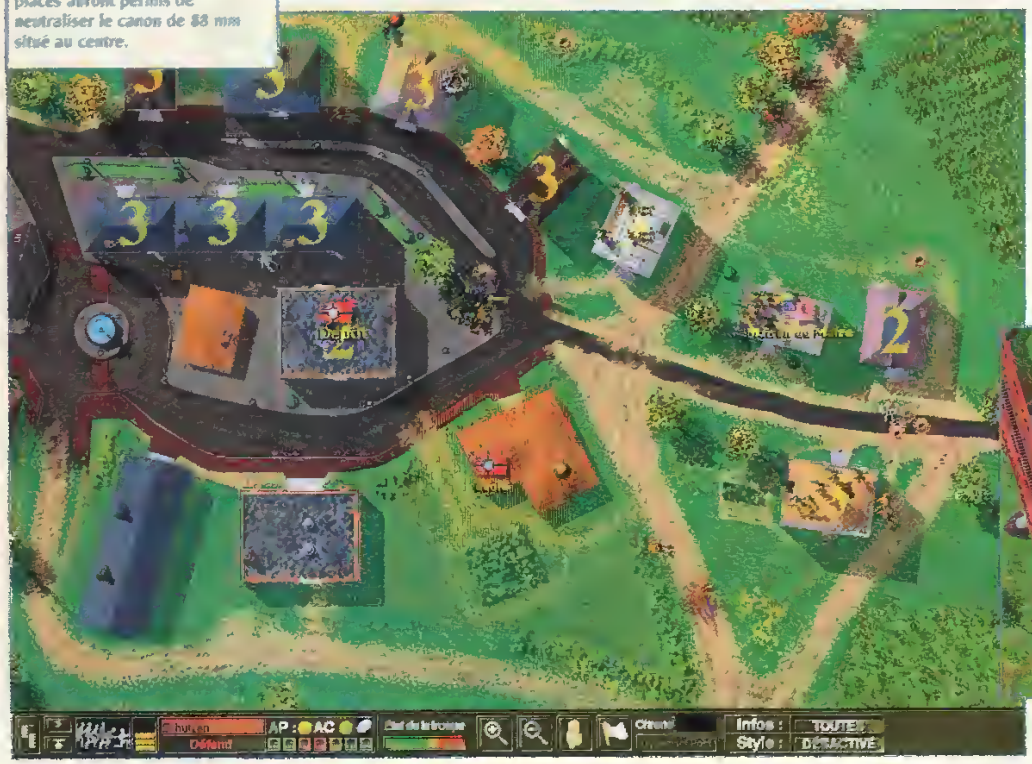
Le concepteur de missions, très facile d'emploi, vous permet de créer vos scénarios en un temps record.

la partie, ce qui s'avère bien utile car une fois que vous aurez cliqués dur le bouton «Jouer», tout se déroule en temps réel !

Partie de campagne

Une fois que vous aurez fait vos premières armes, vous pourrez passer au mode Campagne, beaucoup plus intéressant puisque chaque scénario s'enchaîne de manière logique. La campagne se découpe en plusieurs niveaux, en ordre croissant par opération, secteur, et enfin campagne globale. Market Garden se déroule ainsi sur trois secteurs bien distincts, à savoir Eindhoven, Nimègue et Arnhem. Dans chacun de ces secteurs, plusieurs opérations pourront prendre place. Par exemple, dans le secteur d'Arnhem vous devrez mener à bien une opération consistant à garder ouverte la route qu'empruntera le XXXe corps blindé allié pour relever vos parachutistes, et parallèlement progresser rapidement vers la ville d'Arnhem pour en capturer le pont. Pour une même opération, vous retrouverez les soldats ayant survécu à une bataille, dans le scénario suivant, ceux-ci acquérant de l'expérience, ainsi que des décorations ou des blâmes selon leur conduite au feu. Pour remplacer vos pertes, vous disposez de points de renfort par opération et par secteur. Ainsi, vous pouvez remplacer vos pertes d'un scénario à l'autre avec les points d'opération, mais vous disposez aussi d'une réserve stratégique de points de renfort par secteur, à allouer à l'opération qui vous paraît la plus critique. Pour bien comprendre le système, le mieux est

Quelques tirs de mortier bien placés auront permis de neutraliser le canon de 88 mm situé au centre.



Les parachutistes anglais tentent désespérement de prendre le pont, mais sont fauchés par les tirs des mitrailleuses !

Parlez-en à votre micro

Prononcez "cé deux points", la seule chaîne de télévision pour vous et votre micro.

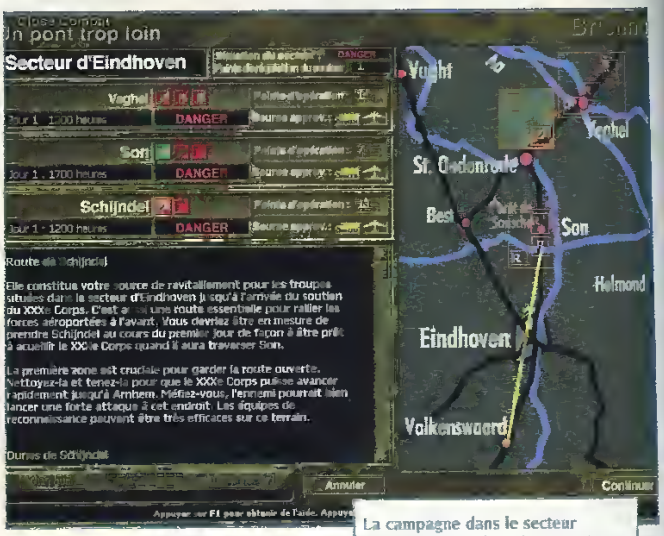
Pour vous, la seule chaîne de télé entièrement consacrée aux jeux vidéos, à la micro, à internet et à la cyber-culture

Pour votre micro, un service de téléchargement par satellite à haut débit, avec des centaines de logiciels chaque mois

sur CANAL SATELLITE NUMERIQUE et LE CABLE NUMERIQUE

plus d'info :
0803 - 056 058
www.cpp.fr
3615 CPP

Ces parachutistes polonais tentent de prendre d'assaut un bâtiment sous le couvert d'un écran de fumée.



La campagne dans le secteur d'Eindhoven se déroule sur trois zones d'opérations, le pont de Veghel étant l'objectif final.

▶ de commencer par jouer une simple opération, puis de passer à une campagne couvrant un des trois secteurs, avant de se lancer dans une campagne complète où vous jouez toutes les batailles en séquence sur les différents secteurs d'opérations parallèles... Ça y est, les plombs ont sauté... Bref, allons casser du tank et du troufion.

L'avis de Fred

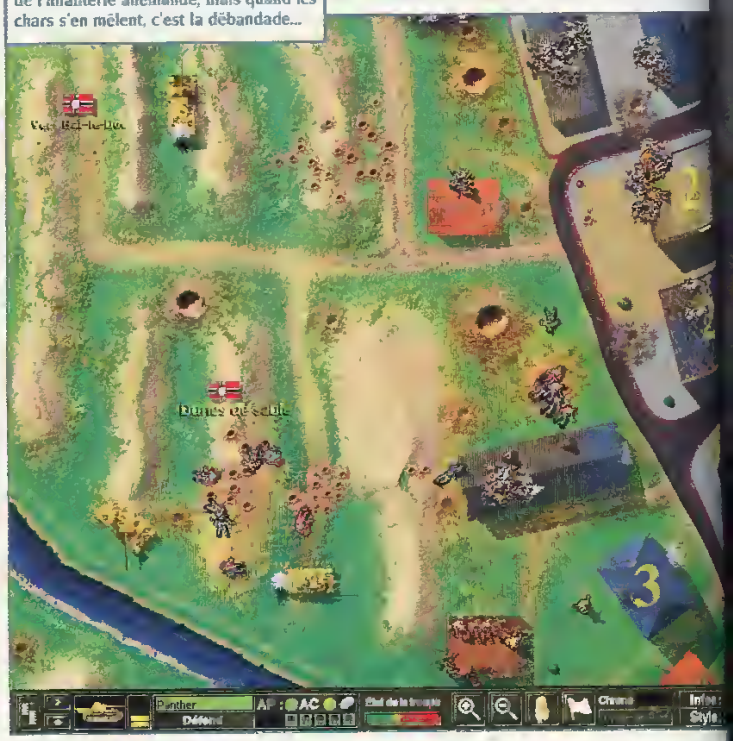
★ *Le premier Close Combat ne m'avait pas convaincu, mais Un pont trop loin corrige tous ces défauts et révèle un grand wargame en temps réel, à la fois facile d'accès et d'une grande richesse. Au fur et à mesure que vous progressez dans les campagnes, les soldats que vous commandez prennent de la substance, avec leurs forces et leurs faiblesses, au point d'acquérir un caractère presque humain. Et une fois que vous avez accepté la responsabilité de les mener au combat, vous éprouverez les plus grandes difficultés à vous arrêter !*

Ça tire de partout !

Une fois sur le terrain, il faut bien comprendre que vous n'avez pas affaire à des robots lobotomisés qui obéiront vaille que vaille à vos ordres les plus insensés ! Si le feu de l'ennemi devient trop intense, vos soldats auront tendance à perdre les pédales, et réagiront de manière étonnamment réaliste : certains deviendront fou furieux, d'autres s'enfuiront en courant, tandis que la plupart des autres seront cloués sur place, incapables de riposter efficacement. Pour gagner, il ne faut donc pas exposer vos troupes inutilement et, comme dans la réalité, votre meilleure arme reste la surprise. Et si le terrain le permet, vos soldats se trouveront au mieux à couvert, avec une ligne de visée aussi étendue que possible. En plein combat, on s'y croirait vraiment, et on exulte quand un bazooka réussit à faire exploser un tank qui avance inexorablement, détruisant tout sur son passage. On retient son souffle tandis qu'un squad progresse de maison en maison, redoutant à tout moment d'entendre le staccato d'une mitrailleuse embusquée. On trépigne tandis que votre dernier char tente d'aligner un canon qui vient de révéler sa position. Et alors que tout paraît calme, vous découvrez soudainement que des soldats ennemis ont rampé silencieusement presque sous le nez de vos hommes, et l'enfer se déchaîne aussitôt, les tirs et explosions de grenades se mêlant aux cris des soldats des deux camps. Tout n'est pas parfait et, par exemple, on a beaucoup de mal à bien distinguer le relief du terrain, et le comportement des chars est parfois curieux, ceux-ci se mettant soudain à pivoter dans tous les sens de manière tout à fait incohérente. Mais ces problèmes mis à part, Un pont trop loin vous fait participer aux combats avec une intensité sans égale, à une échelle vraiment humaine ! ■

Frédéric Marié

Les Alliés ont réussi à stopper l'attaque de l'infanterie allemande, mais quand les chars s'en mêlent, c'est la débandade...



HIT

Close Combat : Un pont trop loin

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

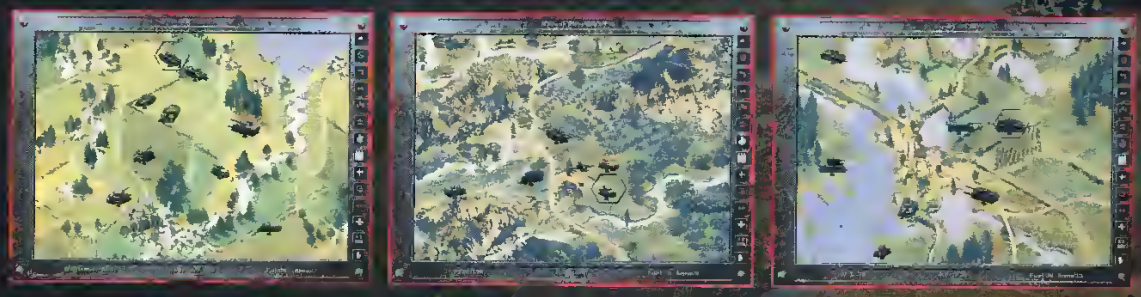
Les plus
- Le mode campagne
- Recherche historique
- Attitude des soldats

Les moins
- Perception du relief
- Mouvement des chars
- Ça manque de Wookie

Le nouveau visage des Jeux de Stratégie.

Opération Panzer. Bien au delà de tout ce qui se réalise dans le monde des jeux de stratégie. Il faut le voir pour le croire! La capacité de jeu de cette deuxième génération d'Opération Panzer est réellement phénoménale. Grâce à l'Editeur de Bataille, vous créez votre propre scénario pour un plaisir du jeu amélioré et une possibilité de rejouer à l'infini. Enfin grâce au support multi-joueurs, jusque quatre personnes peuvent jouer en même temps.

Opération Panzer
Le nouveau visage des Jeux de Stratégie.



La série des Champs de Bataille Interractifs met en valeur le réalisme des cartes dessinées à la main et des unités de combat en 3D

A MINDSCAPE® COMPANY

MINDSCAPE®

EIDOS INTERACTIVE
Part of the Eidos group of companies

PANZER GENERAL (Operation Panzer. Developpé par SSI (EPC). Panzer General est une marque de Strategic Simulations, Inc.
©1997 Strategic Simulations, Inc., une entreprise Mindscape. Tous droits réservés. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

Virtual Pool 2

Boule et Bill(e)

Rares sur PC, les jeux de billard se font peu remarquer. C'est normal, ils sont souvent tristounets et peu attrayants. Virtual Pool 2 est donc une surprise puisque débutants comme experts devraient parvenir à perdre la boule !

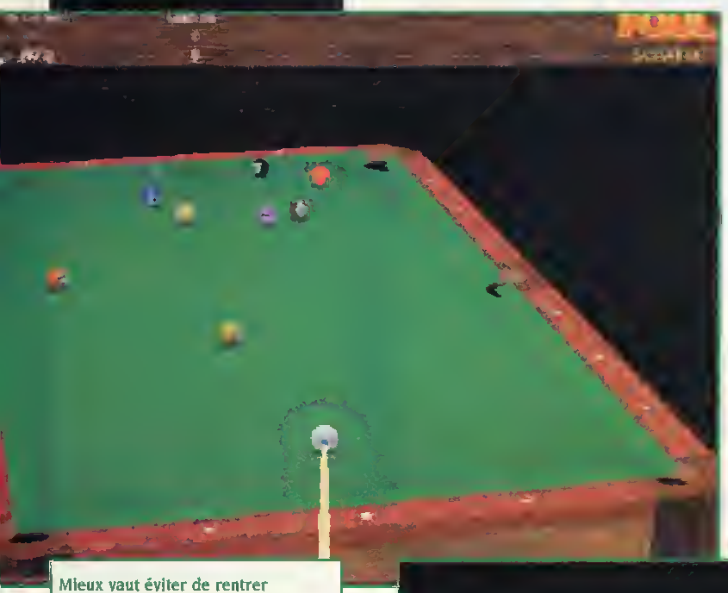
Ah, le billard ! C'est toujours avec plaisir qu'on se réunit entre amis pour taper la boule et rivaliser de maladresse (coups de queue dans l'œil, éjection des boules sur la table voisine, etc.). Car il faut bien le reconnaître : mis à part les habitués de l'Académie de Billard et les champions, nous sommes tous de véritables catastrophes une queue à la main (oui, ça va hein !). Les rares coups réussis sont d'ailleurs plus dus au hasard qu'à une véritable réflexion sur les trajectoires. Qu'à cela ne tienne ! Pour épater la galerie lors des prochaines parties, faire baver les amis et séduire toutes les minettes, il n'y a qu'une seule chose à faire : jouer à Virtual Pool 2. C'est simple, après quelques dizaines d'heures passées avec Lou Butera ou Steve Davis, les rebonds, les *Massé Around* et autres *Spin Transfer* n'auront plus de secret pour le joueur appliqué.

Interplay a soigné sa simulation, au point de la rendre aussi réaliste qu'une véritable partie. Dès les premières minutes de jeu, on s'aperçoit que la force, les trajectoires, et les rebonds sont en tous points logiques et bien restitués. De plus, le contrôle de la queue ne pose strictement aucun problème et permet de reproduire les coups et les effets que l'on affectionne tant (quel jeu sexuel le billard...).

Même si l'intérêt d'un billard virtuel peut sembler discutable (mais pas autant que celui d'un golf), il suffit de disputer quelques parties pour être intéressé. Pour apprendre à doser la force et rentrer huit boules d'un seul coup, il n'y a qu'une possibilité : s'entraîner !

Explication par la bande

Et pour cela, pas de problème : Virtual Pool 2 n'est pas un jeu élitiste et propose de nombreux moyens de se perfectionner (et peut-être devenir un champion ?). Le premier, le plus simple et le plus traditionnel, ce sont de petites vidéos où Lou Butera nous enseigne plus d'une cinquantaine de coups, des plus simples aux plus compliqués. Après une explication et une démonstration, c'est au joueur de tenter sa chance. C'est très pratique, et cela permettra ensuite de savoir faire face à plusieurs genres de situations. Une fois familiarisé avec les manœuvres de base, on pourra se joindre à Steve Davis, six fois champion du monde et auteur de coups complètement hallucinants. Il nous les présente et nous invite ensuite à en faire de même. Évidemment, avant d'être capable de telles prouesses, il faudra de l'entraînement, beaucoup d'entraînement ! Les séquences vidéos,



Mieux vaut éviter de rentrer la blanche dans tous les types de jeu : l'adversaire hérite alors de deux coups !

Je suis sûr qu'un joueur experimenté aurait su rentrer ces deux boules en même temps .. Mais pas moi !

Les vidéos de formation avec Lou Butera sont plutôt tristes : vous avez vu le decor et l'éclairage ?

Format PC CD-ROM
Éditeur Interplay
Sortie disponible
Prix N.C.
Genre Simulation de billard
Config. Mini. 486DX2-66, 8 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95
Config. Recom. P120, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte 3D

Avant de jouer, pourquoi ne pas activer la vue du dessus pour se faire une bonne idée de la situation ?

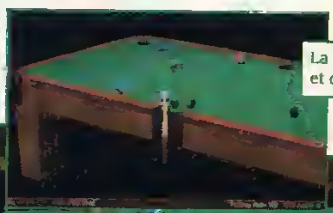
En orientant la queue de cette manière, on risque bien d'éventrer la toile du billard. Gare !

c'est très bien, mais il vaudra mieux être anglophone pour bien comprendre ce que les maîtres expliquent car le jeu n'est pas traduit à l'écran. Enfin, le moyen de progresser le plus ludique et le plus facile, c'est simplement de faire un match tout seul et d'activer les trajectoires : des lignes de différentes couleurs montrent où vont aller les boules lorsqu'on va taper la blanche. Les vieux briscards seront sans doute furieux de voir ça (le calcul des trajectoires étant tout de même l'apanage des bons joueurs) mais les débutants semot ravis de pouvoir effectuer des coups de maître sans avoir jamais joué. Le plus difficile sera ensuite, de désactiver cette option et d'apprendre à se débrouiller tout seul comme un grand !

Et le billard francais ?

Si l'on désire se mesurer à l'ordinateur, plusieurs tournois sont disponibles : international, régional ou local. L'intelligence artificielle peut se régler de plusieurs manières : d'une part en choisissant un niveau de difficulté parmi trois, puis en sélectionnant son adversaire selon son classement, parmi une centaine de champions ! Effectivement, les joueurs que contrôle l'ordinateur ont vraiment un style particulier et l'on félicite les développeurs pour être parvenus à le restituer de manière aussi visible.

Une fois le type de tournoi sélectionné, on choisira un billard, et on réglera quelques petites options que seuls les connaisseurs apprécieront vraiment. Ensuite, il ne restera plus qu'à sélectionner le type de jeu : et là, quel choix ! On trouve donc le jeu à 3, 6, 8, 9 et 10 boules, comprenant tous de nombreuses variantes : rentrer les boules par ordre croissant ou non, ▶



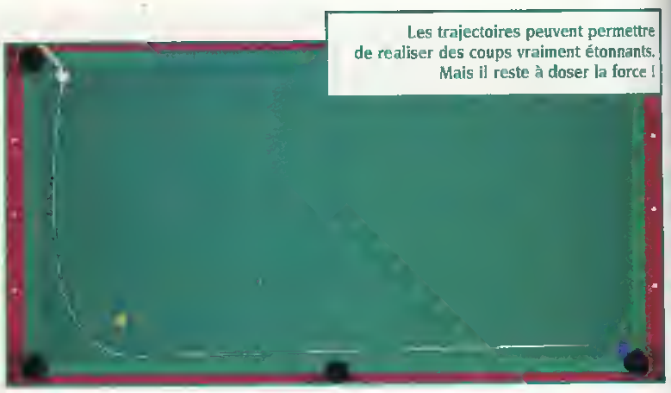
La vue «trajectoire» permet d'anticiper un coup et donc d'accomplir de veritables prouesses...

Pour affiner ses coups, il est possible de donner des effets en déplaçant le point d'impact sur la boule.

La modélisation des boules est peut-être un travail 3D très simple mais il est ici très reussi.

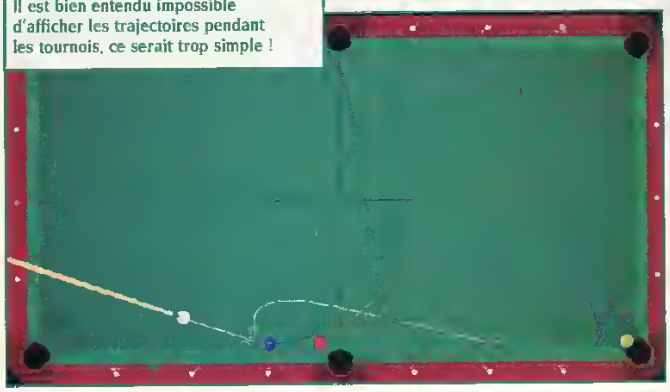
L'avis de Luc-Santiago

★ *C'est sûr : au milieu du fracas des quake-like, des courses de voitures et autres jeux de stratégie en temps réel, une simulation de billard peut paraître désuète, s'il s'agissait cependant d'une simulation parmi tant d'autres. Seulement voilà, Virtuel Pool 2 est LA simulation de billard du moment. Entièrement pensé et réalisé en 3D, magnifique et réaliste, cautionné par des champions et en même temps destiné à tout le monde, ce jeu est un choix original parmi les sorties actuelles, et plus orienté vers la réflexion !*



Les trajectoires peuvent permettre de realiser des coups vraiment étonnants. Mais il reste à doser la force !

Steve Davis s appretant à dégoûter le joueur en accomplissant un coup superbe Il a une queue ou une baguette magique ?



Il est bien entendu impossible d'afficher les trajectoires pendant les tournois, ce serait trop simple !

▶ atteindre un certain nombre de points, être le premier à rentrer la dernière boule, etc. Il y a finalement quasiment toutes les manières de jouer au billard sauf la française ! Ben alors, une boule rouge, deux blanches, et une table sans trous, c'est trop dur à modéliser on quoi ? Enfin, c'est déjà pas mal et tout le monde devrait quand même y trouver son compte.

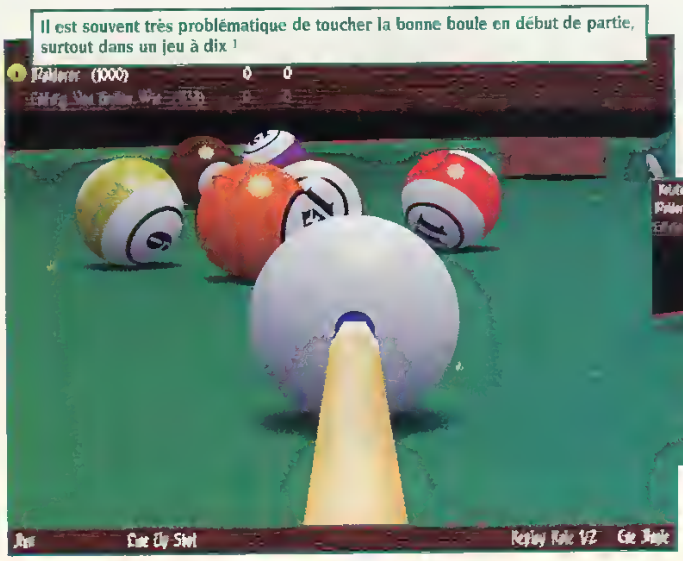
Même si l'ordinateur se débrouille globalement bien, il est aussi très amusant de jouer contre un ami. L'option multijoueur permet justement de s'affronter par modem, link, Internet et réseau. Et si l'on ne dispose que d'un seul ordinateur, il est heureusement envisageable de disputer des duels en «hot seat» (jamais une formule n'aura été aussi véridique !).

Mais ce qui fait également la qualité de Virtual Pool 2 (en plus de son réalisme), c'est évidemment son graphisme. Pour une fois, le jeu a entièrement été pensé en 3D. Il est possible de tourner autour de la table, de zoomer à volonté, de changer de point de vue, d'avoir une vue du dessus, bref, de faire tout ce que l'on ne pourrait pas en réalité, notamment coller son œil à la boule ou ne pas être gêné pour jouer un coup particulièrement acrobatique ! Les effets de lumière sur les boules sont excellents et une accélération 3D a même été incluse (pourtant Virtual Pool 2 est déjà bien animé sur un petit Pentium) ! Même le bruit des boules en train de s'entrechoquer a été finement reconstitué.

Finalement, le gros problème de Virtual Pool 2, c'est justement de ne pas en avoir ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

Il est souvent très problématique de toucher la bonne boule en début de partie, surtout dans un jeu à dix !



On peut déplacer le point de vue à volonté, histoire d'admirer ses coups dans tous les sens !

HIT

Virtual Pool 2

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Apprentissage
- Tout en 3D
- Graphiquement soigné

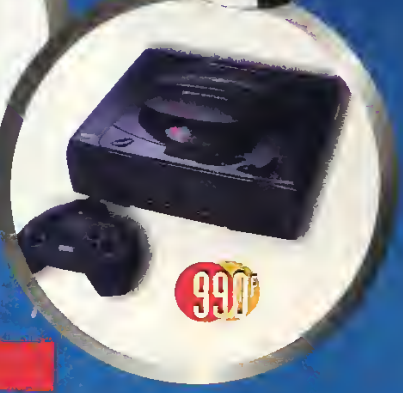
Les moins
- Vidéos en anglais
- Interface minimale

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

GAME'S vous offre un service supplémentaire :

Vente par correspondance de jeux et de Consoles neufs et d'occasion



Un téléphone à retenir

03 20 90 72 32

Fax :

03 20 90 72 23

Ces prix sont exclusifs en VPC pour les jeux neufs et d'occasion.

GAME'S

Centre Commercial
Tél. : 01 39 55 19 20

Espace St Quentin
Tél. : 01 30 57 13 43

Centre Commercial
Tél. : 01 30 75 95 42

Saint Place
03 20 13 92 92

Commercial
04 50 20 86 06

NINTENDO 64

CONSOLE OCCASION	790 F

	NEUF	OCCASION
MARIO 64	399 F	299 F
MARIO KART 64	399 F	299 F
LYLAT WARS + KIT	499 F	399 F
DIDDY DONK RAGING	399 F	TEL
ISS 64	499 F	399 F
GOLDEN EYE	449 F	369 F
EXTREME G	449 F	349 F

PLAYSTATION

CONSOLE OCCASION	690 F

	NEUF	OCCASION
JURASSIK PARK 2	369 F	229 F
CROC	369 F	229 F
HERCULES	349 F	229 F
FORMULA ONE 97	369 F	229 F
FINAL FANTASY VII	369 F	TEL
FORMULA KART	349 F	TEL
FIGHTING FORCES	369 F	TEL

SATURN

CONSOLE OCCASION	649 F

	NEUF	OCCASION
WARCRAFT II	369 F	249 F
SEGA TOURING CAR	369 F	249 F
WORLD WIDE SOCCER 98	369 F	249 F
FORMULA KART	369 F	TEL
JURASSIC PARK 2	329 F	TEL
DUKE NUKEM 3D	369 F	TEL

Pour toute commande de jeux neufs et d'occasion avant le 31/12/97
GAME'S VOUS OFFRE UN T-SHIRT
ET LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS

Pour Super Nintendo et Megadrive, nous contacter.

prix variable

BON DE COMMANDE

à envoyer à GAME'S VPC

Rue de la Vayette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT GRATUITS TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM cartouches 40 Frs / consoles 90 Frs

Nom ... Prénom ...
Adresse ...
Code Postal ... Ville ...
Age ... Téléphone ... Signature (signature des parents pour les mineurs)
Je joue sur
☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ NINTENDO 64 ☐ PLAYSTATION ☐ SATURN

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat Lettre ☐ Contre remboursement + 35F
☐ Carte Bleue N° ...
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de GAME'S VPC
Date de val dité ... / ... Signature

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Myth

Le jour des morts vivants

Le médiéval-fantastique étant, depuis Warcraft 2, complètement oublié par les éditeurs, c'est avec plaisir que l'on découvrira Myth, un jeu de stratégie en temps réel violent et pour une fois, relativement original ! Attention, les batailles seront rudes !

Total Annihilation, Age of Empires, Dark Reign... Tous ces jeux sont certes très intéressants mais ils restent des clones améliorés de Warcraft ou de C&C. En dehors de leurs univers respectifs, leurs points communs sont flagrants : exploitation de ressources, représentation similaire des unités, système d'upgrades, etc... Il était temps qu'une équipe cherche un peu à renouveler un genre qui a légèrement tendance à s'uniformiser. Si Myth n'est pas une vraie révolution, il apporte tout de même un lot d'innovations très réjouissantes. Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, jetons un coup d'œil sur la petite histoire, bougrement macabre.

Attention ! Même face à un banal mort vivant, un archer y laissera sa peau : il faut toujours le protéger !

Dans des temps médiévaux reculés, alors que tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes, une comète dégringola brusquement sur Terre : étonnement général qui fit rapidement place à l'horreur. Des armées de morts vivants se levèrent effectivement de leurs tombes et commencèrent à ravager les villes, dévorant leurs victimes et détruisant tout sur leur passage. Rapidement, la région ne fut plus que ruines dévastées et dépeuplées. Des années durant, la guerre fit rage entre des hordes de zombis menées par Balor, Le Fléau des Âmes et Frisson, et des armées de soldats, incapables d'avoir le dessus. Il est donc grand temps de mettre fin au carnage, et l'on compte sur le joueur pour mener ses troupes vers la victoire.

Dans Myth, il n'y a aucune ressource à gérer, aucune troupe à produire, aucun bâtiment à construire. À chaque début de mission, un certain nombre d'hommes est alloué et il faut

Bataille au milieu des champs de luzerne et panique au village : une invasion de morts vivants !

Qu'il s'agisse des corps, des têtes, des flèches ou des armures, tout reste sur le champ de bataille.

Après un combat à l'arme blanche, il est normal de retrouver ensuite tout le monde en miettes !

Il est regrettable qu'on ne puisse donner aucun ordre (à part attaque et mouvement) aux unités

Format CD-ROM TC
Éditeur Eidos
Sortie Disponible
Prix env. 370 F
Genre stratégie en temps réel
Config. Mini P75, 16 Mo, CD-ROM 2x, Win95
Config. Recom.
avec 3Dfx : P133, 32 Mo, CD-ROM 12x
sans 3Dfx : P166, 32 Mo, CD-ROM 12x

Les nains comptent parmi les unites les plus puissantes et il faut prendre garde au souffle de leurs explosifs.

L'eau n'est pas seulement décorative puisque les troupes peuvent traverser des rivières peu profondes.

dra les contrôler au mieux pour limiter les pertes. Comme la gestion n'est pas prise en compte, on peut entièrement se consacrer à la stratégie, un peu comme dans un wargame, mais en temps réel. Cet aspect est d'ailleurs important car même s'il n'y a pas d'hexagone ni de tour par tour, on remarquera que la vitesse de jeu comporte des réglages inhabituels : non seulement la vitesse normale est assez lente (ce qui est pratique), mais il est possible de la ralentir considérablement, ce qui correspond quasiment à une résolution au tour par tour en simultané. Cependant, si l'on préfère avoir moins de temps pour réfléchir et privilégier un jeu plus dynamique, on obtiendra une rapidité d'exécution analogue à celle d'un Warcraft-like. Tout cela pour dire que du plus réfléchi au plus impulsif, du plus lent au plus rapide, Myth conviendra à tous les amis de la stratégie et du wargame.

Attention aux sorciers adverses, leurs eclairs réduisent instantanément leur victime en cendres !

Une représentation de taille !

Mais c'est surtout dans sa représentation que Myth étonnera puisque décors et unités sont bien plus grands que chez les concurrents, avec même une possibilité de zoomer. La vue quant à elle est, comme on peut le voir sur les captures, plongeante. On peut faire pivoter la caméra à 360° afin de tourner autour des sujets et ainsi, savoir ce qu'il se passe derrière un bâtiment. Un seul regret, on ne peut malheureusement pas modifier l'angle de vue afin de prolonger le point de vue, en abaissant la caméra au niveau du sol par exemple. Cette représentation étant assez nouvelle, il faudra quelques instants pour s'y adapter et savoir l'utiliser.

Le terrain, quant à lui, a été entièrement modélisé en 3D : villages, collines, ruines, ponts, arbres, tout est splendide et réaliste. Il est donc étonnant de s'apercevoir que les unités sont en 2D ! Cela ne gêne pas extrêmement le jeu mais reste tout de même assez décevant, surtout lorsque l'on sait que les cartes 3D sont gérées. Sur un Pentium 133 ▶

Au pied de ce dénivelé, ces Trow auront bien du mal à remonter . profitez-en pour les cribler de flèches !

Les nains peuvent déposer des charges très puissantes et les faire ensuite sauter à distance.

Les séquences cinématiques en dessin animé ne correspondent pas vraiment à l'esprit du jeu...

... Mais elles rythment tout de même les missions en solo, ponctuant les moments forts.

Des cartes ont été spécialement élaborées pour les parties multijoueur et comportent des objectifs.

▶ équipé d'une 3Dfx, Myth est fluide, bien animé et disons-le .. superbe ! Les jolies textures et les terrains variés (forêt printanière, désert, campagne enneigée...) personnalisent beaucoup le jeu. En revanche, sans carte 3D, il est nécessaire d'avoir une très grosse configuration pour espérer jouer en haute résolution (genre 233 Mhz et au-delà).

Bon, visuellement (avec une 3Dfx), Myth est magnifique, mais est-il seulement intéressant ? Pour répondre, il suffit simplement d'imaginer une situation : une vingtaine de guerriers équipés d'armures, de boucliers et d'épées à une main, huit archers efficaces à distance mais nuls au corps à corps, deux nains lanceurs de charges explosives et un aventurier capable de lancer le sort « soins ». But de ces troupes : intercepter un traître qui renseigne les morts vivants. Contact : un paysan qui va nous conduire à son refuge. Rencontres possibles : quelques groupes de zombis et de Souless (lanceurs de javelots). Il ne reste plus qu'à se débrouiller avec notre trentaine d'hommes. Pour cela, pourquoi ne pas les organiser en différentes formations : les archers en lignes arrondies au centre, deux groupes de guerriers sur les côtés, en boîte, chacun accompagné par un nain, et l'aventurier derrière ? Il ne reste plus qu'à sélectionner tout le monde et faire progresser ainsi la petite armée, tous garderont leur position initiale jusqu'à ce qu'un combat éclate. La prudence conseillera tout de même d'envoyer un éclaireur, car la visibilité, même s'il n'y a pas de brouillard de guerre, dépend du décor et du champ de vision. Par exemple, il est impossible de voir quelqu'un caché derrière une élévation ou une maison, ou un ennemi très éloigné, si on ne l'a pas vu venir.

En formation !

L'une des originalités de Myth est donc de pouvoir organiser ses troupes en dix formations différentes : en ligne droite ou arrondie, en T, en V, en

Les explosions peuvent être très dévastatrices. Bien lancée, une charge peut tuer quatre ou cinq ennemis d'un coup.

Cette capture montre que Myth est jouable sans carte 3D, en haute résolution sur un Pentium 166. Bravo !

Découverte d'un temple en plein Sahara : quel genre de péril peut bien nous y attendre ?

Un groupe de Souless traversant paisiblement leur cimetière... Gnierk gnierk, ils ne m'ont donc pas repéré !

cercle, en boîte, etc... Cela permet de faire face à un grand nombre de situations différentes. La clé de la victoire réside souvent dans la formation et les ordres de bataille, et il est absolument suicidaire d'envoyer toutes les troupes au combat n'importe comment. Par exemple, dans une mêlée, il faut prendre garde au tir de ses propres archers car leurs flèches ne font pas le tri et peuvent blesser des compagnons. De même, s'ils sont postés sur une colline, leurs tirs porteront plus loin tandis que sur un terrain couvert (dans une forêt par exemple), ils auront beaucoup de mal à toucher, car contraints de tirer en cloche. On remarquera également que la gravité est gérée : les charges des nains n'explosent pas immédiatement et dégringoleront une pente si on les lance d'une hauteur : très pratique ! Pareil lorsqu'en combat, les corps sont violemment sectionnés : les moitiés ensanglantées (bon appétit) sont gérées comme de vrais objets et sont éparpillées aux quatre vents si une explosion survient, comme pour un adversaire entier d'ailleurs.

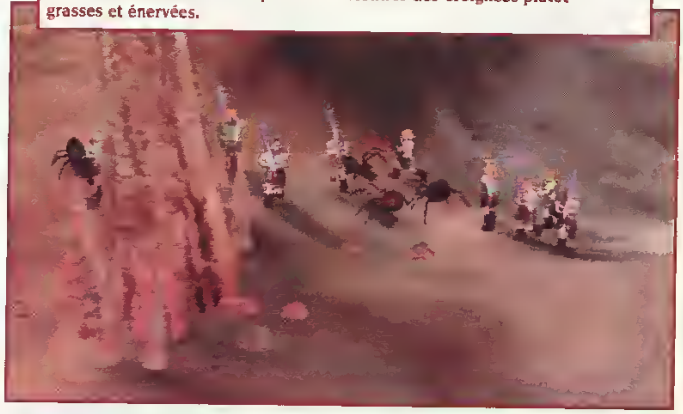
Myth mettant en scène des champs de bataille médiévaux, le réalisme a été poussé à l'extrême puisque les cadavres et le sang restent sur le terrain et ne disparaissent jamais ! Vu que les combats sont riches en gerbes d'hémoglobine, il vaut donc mieux être prévenu avant de rejouer *Braveheart* sur son moniteur !

J'aurais également voulu parler des 24 missions captivantes et variées de la campagne, qui s'enchaînent logiquement et permettent de combattre successivement sur plusieurs fronts, des différentes unités humaines (guerriers, nains, archers, berzerks, magiciens) ou adverses (Souless, Zombis, Myrmidons, Ghols, Trow, Thralls), du mode multijoueur (un site dédié où 16 joueurs peuvent s'affronter simultanément a été créé, Bungie.net) qui est jouable en coopératif ou en deathmatch et de beaucoup d'autres choses, mais les pages manquent !

En revanche, ce qu'on ne peut passer sous silence, c'est la bonne intelligence artificielle qui rend les parties en solo réussies : chaque unité ennemie a ainsi été dotée d'un comportement singulier. Par exemple, les Trow, lâches, errants et rapides, n'attaquent que les adversaires blessés, en nombre inférieur ou désorganisés. Les hordes de morts vivants se feront souvent couvrir par les Souless et il sera très difficile de les attirer dans une embuscade. En cas de défaite, il ne faudra d'ailleurs pas s'étonner de les voir prendre la fuite.

Myth est donc un bon jeu qui renouvelle adroitement le genre et qui assure de longues heures de plaisir bien morbide ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



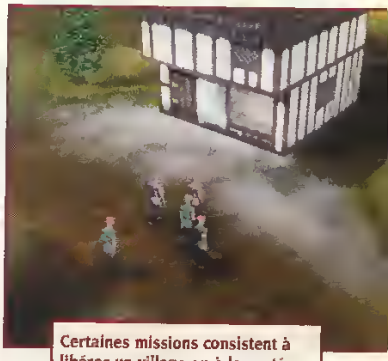
Dans les cavernes, il est fréquent de rencontrer des araignées plutôt grasses et énervées.

L'avis de Luc-Santiago

★ *C'était prévu : Myth est une réussite. En privilégiant stratégie et batailles au détriment de la gestion, Bungie apporte du sang neuf aux joueurs qui commencent sans doute à être lassés des jeux de stratégie en temps réel traditionnels. Réalisme, dynamisme, réflexion, réalisation, tout est là pour assurer un franc succès à cet innovateur. Tout ? Non, car le petit nombre d'unités, leur représentation en 2D et une sélection des troupes pas toujours précise lui font perdre une étoile. À part ça, en solo, mais surtout en multijoueur, Myth est une valeur sûre.*

L'opinion d'Olivier

★ *Si Myth n'est pas sans rappeler Warhammer par son aspect wargame sans hexagone en temps réel, je ne peux m'empêcher d'être déçu par l'interface. Après plusieurs heures de jeu, je n'arrive toujours pas à me faire au système de vue et je trouve que le zoom arrière maximum n'est pas assez puissant, empêchant ainsi le joueur d'avoir une vue globale du champ de bataille. Une interface un peu mieux étudiée et quelques bricoles en plus lui auraient peut-être donné le titre d'exceptionnel. Il ne sera qu'excellent !*



Certaines missions consistent à libérer un village ou à le protéger (ainsi que ses habitants).

HIT

Myth

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
...Avec 3Dfx	★★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Formations
- Gravité
- Intelligence artificielle

Les moins
- Pas assez d'humains
- Pas d'ordres dispos
- Une seule campagne

NBA Live 98

La main au panier

C'est un rêve de gosse... Jouer au basket contre les Shaq, Pippen ou Rodman est une consécration pour tous les fans de la baballe orange. Aujourd'hui, c'est possible grâce à NBA Live 98 d'Electronic Arts. Moi j'm'en fous, j'préfère le water-polo.

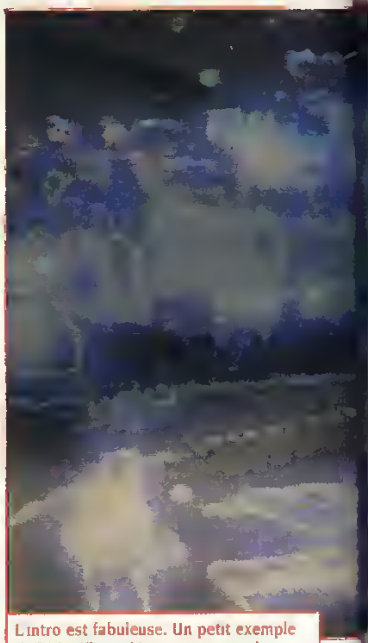
Ce qui est chouette avec le water-polo, c'est qu'on a un ch'ti bonnet sur la tête et qu'on allume la tronche du gardien avec une baballe ronde qui fait mal quand c'est qu'on la prend dans les sboubs. Aucun rapport avec le basket, je vous l'accorde. Au basket, on fait rebondir une baballe orange sur du parquet ciré. Vu la taille du parquet, on s'imagine que la femme de ménage doit avoir un sacré boulot, d'autant que des zouaves en godasses de sport viennent lui saloper tout son ménage. Ces jeunes délinquants s'amusent à envoyer la fameuse baballe orange dans un panier sans doute piqué au préalable à une ménagère. C'est la vie de ces jeunes gars qu'Electronic Arts a voulu retracer dans NBA Live 98. Cette mouture vient s'additionner à une série aussi longue que les NHL, Fifa ou encore NFL. Autant dire qu'E.A. Sports a de l'expérience en la matière. Pour commencer par le commencement, chose assez pratique en soi, l'introduction du soft mérite carrément six étoiles. Toujours de la vidéo plein écran sans carte, toujours sur une musique tonitruante, mais cette fois, les images sont merveilleusement bien choisies et les effets spéciaux donnent un rendu impressionnant. C'est sans conteste la meilleure intro jamais créée pour un jeu de sport. Les menus, eux, ont été entièrement refaits et inaugurent sans doute un nouveau design chez E.A. Sports. Plus modernes, plus beaux, ils sont toujours simples et efficaces. Vous pourrez choisir trois modes de jeu (arcade, simulation et spécial) ainsi que six compétitions différentes.

Gizmo, king of NBA

Vous y retrouverez les habituels matches amicaux, saison, play-off ou multijoueur, mais vous aurez aussi droit à deux nouveaux : un concours de tirs à trois points en temps limité et un mode Gestion. Dans ce mode, vous créez votre propre championnat,

Rodman voit ses cheveux changer de couleur à chaque match. Ici, un beau vert fluo avec une bande rouge.

La tronche de chaque vrai joueur a été incrustée sur les ch'tis bonshommes 3D.



L'intro est fabuleuse. Un petit exemple de bidouillage d'image sympatoche.

Flying Gizmo dans ses œuvres.

Format CD-ROM PC
Éditeur Electronic Arts
Sortie dispo
Prix env. 350 F
Genre simulation basket-ball
Config. Mini. P90, 16 Mo, CD-ROM 2x
Config. Recom. P166, 32 Mo, CD-ROM 4x, Win95, 3Dfx

Wabadababoum le megadunk de Rodman !

Denis vole vers le panier sous les regards admiratifs de ses adversaires

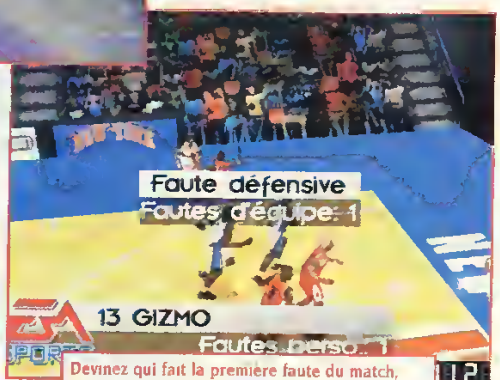
draftez votre équipe (selon un ordre tiré au sort, chaque équipe choisit ses joueurs à tour de rôle), gérez le salaire des joueurs, effectuez des transferts, etc. Bref, tout vous est permis, sauf de coller une beigne à votre voisin parce qu'il vous a piqué Scottie Pippen. Vous aurez également la possibilité de gérer toutes les règles du basket (fautes, durée des matches, fatigue, blessures, défense illégale, règles des 3, 5, 10 et 24 secondes et j'en oublie...). On passera vite sur les neuf caméras permettant toutes une jouabilité exemplaire pour parler des joueurs. Chaque joueur est déterminé par 20 compétences (adresse, dribble, dunk, contre, tir en extension, lucidité, etc.) et presque autant de caractéristiques (poids, taille, cheveux, barbe, âge...). Vous pourrez à loisir modifier les joueurs déjà existants ou encore créer les vôtres. Et hop, un Gizmo en NBA ! Bon, ce n'est pas tout, mais maintenant il faut le faire jouer ce Gizmo. Pour cela, il faut configurer le support de contrôle. La souris, dont au passage je me servais pour jouer dans les précédentes versions, a purement été éliminée du choix. Préférez donc un bon ch'ti paddle, voir le clavier pour les plus habiles. De nouveaux mouvements ont été inclus, comme par exemple la pénétration (non, non, y'a rien de sale) dans la zone ou le dribble de la mort qui tue.

Sur le terrain, vous verrez tous les progrès qu'Electronic Arts a pu réaliser. C'est beau à en mourir, surtout avec une 3Dfx. Les joueurs, moins ▶

Michaël « Ghost » Jordan

Tout pareil que l'année dernière lors du test de NBA Live 97, on vous refile les caractéristiques du Dieu, oubliées pour une raison de gros sous, histoire de pouvoir une fois pour toute l'affronter en vrai : Michaël Jordan, université North Carolina, 12 années pro., 198 cm, 91 kg, né le 17/02/63, n°23 des Chicago Bulls, coiffure 0, barbe 3 (ou 0), couleur 9. Les caractéristiques sont les mêmes que le player rooster n°89 du jeu.

Les attitudes des joueurs sont très réalistes Bon, tu passes ta balle, gros naze ?



Devinez qui fait la première faute du match, hmm ? Je vous le demande ..

La régie vidéo permet de revoir ses plus belles actions, par exemple Gizmo qui écrase un *dunk*

L'avis de Cedric

★ *Que voulez-vous ajouter ? NBA Live 98 approche un peu plus de la perfection que son prédécesseur... c'est pour dire sa qualité !*
★ *Un réalisme incroyable, une I.A. plus développée,*
★ *des graphismes superbes, une jouabilité exemplaire, que demander de plus ? Euh... qu'Electronic Arts évite de coller*
★ *des bugs graphiques vraiment lamentables dans ses jeux...*
★ *À croire que depuis Fifa 97, c'est devenu un rite ... Quoiqu'il en soit, cela reste le meilleur jeu de basket jamais réalisé. Et puis moi j'm'en fous, j'attends Water-polo Live 98.*

Une penetration de la défense amorcee par le grand Gizmo en personne

carrés que d'habitude, ont des mouvements fluides et hyperréalistes. On les voit respirer, haleter après des actions particulièrement difficiles, on les admire feinter, *dunker*, éjecter l'adversaire contre les panneaux publicitaires, si bien qu'avec un Gizmo ou pas dans l'équipe, on se retrouve rapidement mené 15 à 2... Le jeu n'a aucun ralentissement, les commentaires d'Éric Besnard (Canal+) sont excellents même s'ils souffrent de l'absence des remarques pertinentes de George Eddy (encore Canal+), le public vous hue si vous perdez la balle et vous acclame à chaque dunk ou passe dans le dos... mais c'est pas possible, j'ai allumé ma télé par erreur ou quoi ? Ce merveilleux résultat est dû à une *motion capture* très réussie et pratiquée sur six grands joueurs (Joe Dumars, Christian Laettner, Larry Johnson, Mitch Richmond et Tim Hardaway) et la retranscription fidèle de chaque stade. De plus, chaque personnage est aussi adroit et réagit de la même manière que le vrai joueur. C'est la première fois que l'on arrive à un tel degré de perfection. Et comme le vrai visage des joueurs a été collé sur la bobine des petits bonshommes en 3D, on pleure de joie. Toujours est-il que NBA Live 98 est une pure merveille. Et il est, à ce niveau-là, lamentable qu'un *bug* énOrme s'y soit glissé, comme si les graphistes avaient voulu rendre hommage à un Fifa 97 qui n'en méritait pourtant pas... Lors des dunks, les joueurs ne touchent pas vraiment le ballon qui reste à environ un centimètre de la mimine, tout comme dans Fifa 97 lors des touches. Lamentable. Mais bon, pas assez lamentable pour empêcher le meilleur jeu de basket jamais réalisé d'avoir ses cinq ch'tites étoiles. Au fait, j'allais oublier... toutes les statistiques sont bien sûr établies et enregistrées, le meilleur joueur est choisi à chaque match et même à la fin d'une saison où vous pourrez également disputer le fameux « All Star Game » (les meilleurs joueurs d'une saison s'affrontent lors d'un match). Quant aux plus cochons, ils pourront se régaler à chaque mi-temps devant les pom-pom girls... ■

Cedric Gasperini

Les ors les plus sympas sont revus automatiquement au ralenti, comme à la tele

HIT

NBA Live 98

Graphisme	★★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Splendide
- Options
- Jouabilité

Les moins
- Config. musclée
- Bug graphique

NOUVEAU !

TOUTE L'ACTU DU MANGA

N°1 - 20 F seulement !

TOUS LES 2 MOIS
CHEZ VOTRE MARCHAND
DE JOURNAUX

OKAZ

Nouvelle Formul

Jeux vidéo
micro
mangas

+ de 1000 annonces gratuites !

Jeux, consoles, ordinateurs, mangas, vidéos japanim', goodies, contacts...

+ Guide d'achat des meilleurs mangas & jeux vidéo

Bon pour une annonce gratuite à paraître dans OKAZ et à renvoyer à OKAZ PETITES ANNONCES : 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Nom : ..... Age :.....
Prénom : .....
Profession : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....Ville :.....
Pays : .....Tél :.....
Date :.....Signature (des parents pour les mineurs) :
Votre annonce : .....
.....
.....
.....

G4105

Armored Fist 2

Tank affair...

Armored Fist ? Ça vous dit quelque chose ? La célèbre simulation de char d'assaut de NovaLogic ! Eh bien voici le second volet qui intègre leur nouveau moteur «Voxel Space 2». En plus, on pilote le M1A2 Abrams ! Hmm... Pointez-vous, ça s'annonce pas mal.

Format CD-ROM PC
Éditeur NovaLogic/Ubi Soft
Sortie Janvier
(décembre en V.F.)
Prix N.C
Genre simulation
Config. Mini. P120, 16 Mo de RAM, CD 6 M/s
Config. Recom. P200 optimisé MMX, 32 Mo, 1,3 Mo sur le disque dur

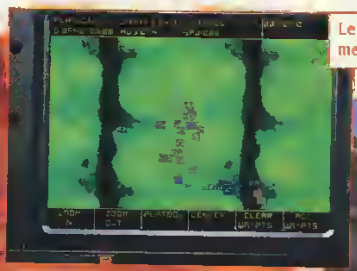
Les simulations reviendraient-elles en force ? Interstate'76, X-Wing vs TIE Fighter, Extreme Assault (pilotage de char), etc., se bousculent au portillon ! Certes, mais concentrons-nous sur le héros du jeu : le M1A2 Abrams. Ce mastodonte, fer de lance de l'armée américaine, dispose des dernières technologies militaires (GPS et visée thermique entre autres) qui font de lui un ennemi redoutable pour peu que le maître à bord sache s'organiser. Eh oui ! Vous n'êtes pas censé ignorer qu'on ne conduit pas un char comme une voiture et qu'il faut même plusieurs hommes afin de maîtriser la bête. Le commandant du char, c'est vous... jusque-là c'est normal, on ne va pas jouer les sous-fifres non ? Le hic, c'est que l'équipage... c'est vous aussi, et donc vous allez devoir redoubler d'organisation et de stratégie. Vous allez me dire : «holà, combien vais-je être ?» et je vous dirai : «le joueur *sont* six». Alors en fait de redoubler d'efforts, vous devrez plutôt les sextupler car vous vous occuperez à la fois de conduire le tank, tenir la route tout en faisant pivoter la tourelle (mitraillette) indépendamment du canon, choisir les munitions adaptées à votre cible, ajuster, viser, tirer, repérer l'ennemi camouflé (je souffle)... Bref, vous devrez tout faire. C'est pour cette raison que la prise en main du char n'est pas aisée et vous donnera quelques vertiges lorsque vous essaierez de locker un ennemi arrivant par le flanc !

Ce colonel (je suis sûr que c'est un acteur connu) fera votre éducation.. militaire !

Pilote mutant recherché

Si vous possédez trois bras ou plus, le poste est pour vous. Sinon une longue pratique sera requise pour un bon maniement du char. En effet, l'utilisation d'un joystick quatre boutons est conseillée, les commandes clavier

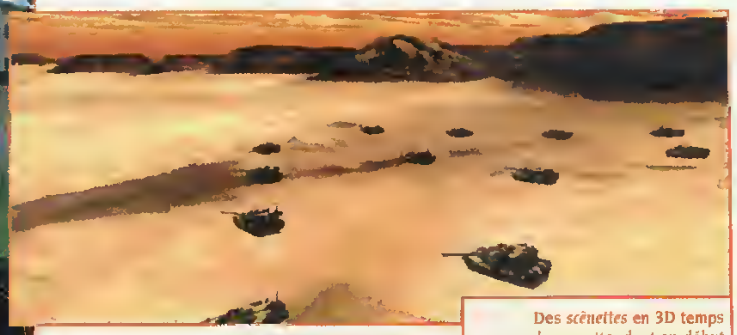
Votre mission, si vous l'acceptez (z'avez pas le choix) sera de protéger ce convoi



Le fameux GPS. Il vous permettra de mettre au point de vraies stratégies.

Enfin ! Une bataille avec des morts. Je viens de faire mouche on dirait

M'est avis que je vais devoir proteger cette base. Pfff, c'est pas mon truc.



Des *scènettes* en 3D temps reel vous attendent en début de mission

étant complexes. Mais de toute façon, vous devrez jongler entre le clavier et la souris/joystick afin de vous en sortir. Une possibilité de configurer manuellement les raccourcis comme dans X-Wing vs TIE Fighter aurait été la bienvenue. Pour pallier ce petit défaut, les créateurs ont eu la bonne idée de faire deux modes de jeu : le mode Facile et le mode Réaliste. Le premier vous propose de prendre en charge le système de visée (élévation du canon selon la distance) et vous pourrez, de votre fauteuil, commander tous les autres postes. Dans le mode Réaliste, par contre, vous n'êtes pas omniscient et vous devez basculer entre les différents postes d'équipage afin de tout contrôler vous-même. De plus, les dégâts subis par votre tank dépendront du type d'arme utilisée contre lui et vous ne pourrez pas les réparer pendant la mission. Bien que plus dur, vous avez le droit à une vraie simulation comparée au mode Facile où c'est l'arcade qui vous attend (sans toutefois devenir un Extreme Assault). Donc, pour les battants, une fois le mode Réaliste sélectionné et le M1A2 dompté, le jeu devient vraiment intéressant, et après avoir fait vos preuves sur quelques missions tutoriales, vous êtes prêt à rétablir la paix dans des campagnes qui vous mèneront à travers le monde.

On s'y croirait

Grâce à ses séquences d'intro en 3D temps réel (campagnes) et vidéos (tutorial), on a vraiment l'impression de faire partie intégrante du conflit ! ▶

Le sabot.. Ah ! La fierte du char, voilà ce que tous redoutent... Tiens, toi, mange mon obus !

Bon... une hutte de moins. Ça sert à rien mais ça défoule !

Boum ! Détruit. M'enfout je change de char.. Mais je n'ai plus qu'un seul survivant !

Voici le monstre que vous aurez l'honneur de piloter

L'avis de Loïc

★ *Si vous ne connaissez pas du tout les simulations de char d'assaut mais que vous avez envie de vous y mettre, alors je vous conseille l'Armored Fist 2 de NovaLogic. Un des deux modes disponibles (Réaliste ou Facile) vous conviendra forcément. Et si vous avez aimé Armored Fist, je crois que la question ne se pose même pas. Cependant, quelle que soit votre motivation pour cette acquisition, munissez-vous de patience pour l'apprentissage, et d'un ordinateur très performant si vous voulez profiter au maximum de sa belle réalisation.*

Votre detecteur thermal est utile et vous pouvez même zoomer votre cible dix fois. (credit photo David Vincent)

Vue du calibre 50. Très pratique pour descendre tout ce qui vole.

Le moteur Voxel Space 2 vous permet d'obtenir de jolis horizons. Ça rend pensif

HIT

Armored Fist 2

Graphisme	★★★★
Son	★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus

- Deux modes de jeu
- IA performante
- Réalisme graphique

Les moins

- Grosse configuration
- Ambiance sonore pauvre
- Interface encombrante

Et c'est au cours de quatre campagnes comportant chacune huit missions que vous devrez faire preuve de votre talent de stratège en pilotant votre char et en dirigeant une division blindée. Mais c'est surtout le nouveau moteur de NovaLogic appelé « Voxel Space 2 », permettant au jeu d'adopter un plus grand réalisme (effet de fumée, vision thermique) et une meilleure définition graphique qu'auparavant (terrain en 3D, horizon se dessinant progressivement, zoom précis), qui rend les missions jouissives. Toutefois, l'ambiance sonore (pourtant en Dolby Stéréo) n'est pas au rendez-vous, les différents effets étant assez répétitifs et les voix de votre commandant ainsi que de votre équipage devenant vite agaçantes, sans parler du bruit du moteur qui couvre presque tous les autres sons. Par ailleurs, il est dommage que l'interface prenne presque la moitié de l'écran et ne puisse être escamotée (ou au moins plus discrète). En plein écran, on plongeait carrément dedans. Abstraction faite de ces reproches, le jeu reste intéressant en Solo. Cependant, NovaLogic ne s'est pas contenté de ce seul mode et a voulu adopter la désormais sacro-sainte option : le réseau. Effectivement, Armored Fist 2, à l'instar de ses collègues cités plus haut, dispose d'un mode multijoueur qui permettra à huit commandants de s'affronter par PC interposés.

Voici la vue externe que vous utiliserez le plus souvent, c'est la plus... visuelle

Réseau ? C'est bien beau...

...Mais encore faut-il que ce soit jouable. Malheureusement, tous les développeurs ont bien compris que cette option était devenue incontournable, alors ils l'intègrent à tout va, ce qui donne des logiciels (Dungeon Keeper pour ne pas le citer) injouables sur Internet, voire en local. Alors autant vous dire tout de suite que Armored Fist 2 nécessite une grosse config. en Solo si vous voulez le faire tourner correctement. Et encore, ça rame toujours. Alors en réseau... Pour les connaisseurs de Comanche 3, qui a été créé pour des bécanes qui n'existent pas encore (si vous voulez jouer avec tout à fond s'entend...), sachez que AF2 est doté du même moteur et donc s'expose aux mêmes problèmes. Eh oui ! NovaLogic a encore récidivé. Mais ne jetons pas la première pierre et saluons avant tout l'effort qu'ils ont déployé pour créer un jeu appréciable aussi bien par les aficionados de simulation que par les débutants. Le mot du jour sera donc : intéressant. ■

Loïc Claveau

CD-R
CD-RW
Graveur Multifonction
IDE / ATAPI ou SCSI
Kit Accessoire SCSI
Distributeur Exclusif Advansys
PRESS-IT
Crée
ton CD...
MUSIQUE
DONNEE
PHOTOS
VIDEO
HOLIDAY
GOLD
PROMOTION
DATA DOUBLE PROTECTED™ GUARD
WRITER SPEED 1 2 4 6 COMPATIBLE
TRAXDATA
Record your own CD's
MUSIC • DATA • VIDEO
Pour connaitre nos revendeurs partenaires, contactez-nous:
ASNIERES (Tel: +33 1 47 91 1747 • Fax: +33 1 47 91 4510) • LYON (Tel: +33 4 72 33 7224 • Fax: +33 4 72 33 7196)
Email: france@traxdata.com • Internet: http://www.traxdata.com

Nuclear Strike

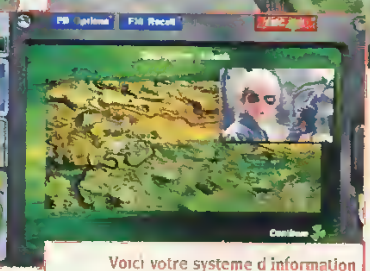
On dirait le Scud...

Cinquième volet des aventures du petit Apache, Nuclear Strike permet à Electronic Arts de sublimer le principe d'une série qui, depuis le temps qu'elle existe, a pris des aspects de rente pépère pour leurs vieux jours. Constat d'une refonte nécessaire...

Il fallait s'y attendre. Pour la troisième fois de la semaine, un gros givré à la mégalo longue comme le bras a carrément réussi à mettre la main sur une bombinette nucléaire. Écran total de rigueur autour du 38e parallèle. Heureusement, depuis maintenant de nombreuses années, l'agence Strike s'est spécialisée dans l'annihilation de cette vermine pernicieuse. De vrais baroudeurs, ceux-là. Des durs à cuire, spécialistes du coup de force. On les appelle quand tout semble perdu et ils interviennent avant même que le public ait eu conscience du problème. Et pour leur cinquième aventure, ils sont à nouveau prêts à vous laisser les commandes de leurs armes. Mais attention, le temps est passé depuis Desert Strike, le premier opus. Après toutes leurs victoires, Strike a pu se faire voter des crédits pour s'acheter du matériel flambant neuf et diversifié. D'accord, le véhicule de base reste l'Apache, l'hélicoptère de combat le plus populaire de nos simulateurs de vol. Mais même cet appareil est disponible en deux versions puisqu'on lui a adjoint le Sea Apache pour les missions maritimes.

Comme ça, vous savez au moins à quoi ressemble le despote du coin. C'est bien, ça facilite les recherches

Recuperation d'agents infiltres sous des tirs nourris. Et moi qui venais de refaire la peinture de mon ventilateur



Voici votre systeme d'information embarque Et la blonde à Ray-Ban dans le coin, c est Andréa votre contact

Le choix désarme !

En tout, Nuclear Strike propose quand même une dizaine de véhicules au nombre desquels on compte six hélicos différents, deux avions, deux tanks et un aéroglisseur. Ça ne pourrait être qu'une bonne nouvelle, ou même un artifice mais en fait, ça change carrément ce qu'on savait de la série des «Strike». Cette diversité relance d'autant l'intérêt. Dès que l'on abandonne son hélico pour grimper dans un char afin de réaliser de nouveaux objectifs, la tactique se modifie car les ennemis réagissent différemment C'est d'ailleurs pour ça qu'on change .. Euh, un peu aussi parce qu'il n'y a pas d'autre moyen de faire avancer le jeu, il faut bien l'avouer. Certaines offensives ennemies attendront bien sagement que vous soyez descendu des cieux pour se lancer. Comme on en a pris l'habitude pour cette série de jeux, tout est divisé en campagnes (cinq dans le cas

Format CD-ROM PC
Éditeur Electronic Arts
Sortie novembre
Prix env. 300 F
Genre Arcade
Config. Mini. P133, 16 Mo, CD-ROM 4x, VLB, SVGA
Config. Recom. P166, carte 3D fx.

Sainte Gatling, patronne des tueurs de chars, priez pour nous maintenant et à l'heure de leur mort. Amen

La belle explosion de kerosène en levitation, c'etait mon helicoptère. La, le general, il va gueuler. Ça fait deux en cinq minutes.

Le coup de la pieuvre pour representer une organisation occulte, c'est d'une originalite. Bel effort d'imagination.

Pour l'ennemi, un debarquement en sous-marin est un moyen discret d'approcher leurs objectifs. Pas suffisamment ..

Il n'y a pas de neige mais, vu les bonus en pagaille, on pourrait presque croire au pere Noel

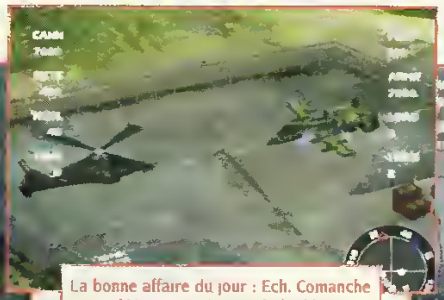
Cette campagne commence par la récuperation d'Andréa. Hélas, les sièges du Comanche sont places en tandem..

présent) elles-mêmes scindées en missions possédant une suite logique à laquelle il faut prêter attention. On vous jette sur le terrain, vous commencez a faire ce qu'on vous ordonne, comme libérer un commando par exemple, et ensuite, on vous charge d'acheminer ce soldat vers un point stratégique afin qu'il le détruise. Bien sûr, pendant qu'il fait son boulot, vous êtes censé le couvrir en détruisant toutes les unités avoisinantes qui pourraient lui faire bobo. On a beau être un clone de Rambo, toute tête éclate sous l'impact d'une 12,7... Ensuite, récupération et en route pour rattraper le général despote du coin avant qu'il ne s'échappe, ses aspirations réduites au néant par votre intervention. Vous voyez, logique. L'échec au cours d'une mission est toujours aussi durement réprimandé : vous recommencez la campagne à zéro. Et inutile de rêver, ce principe hyper-rageant est poussé à l'extrême : il n'est possible de sauvegarder qu'après la fin de chaque campagne. Quand on se fait descendre à l'ultime minute du dernier affrontement, ça énerve...

Tous les terrains du monde

Il serait pour le moins réducteur de dire de Nuclear Strike que ce n'est «qu'une suite». C'est vrai dans l'absolu mais on a vraiment l'impression à l'usage qu'Electronic Arts a carrément essayé de faire un soft tout neuf. Comme nous vivons dans un monde d'illusion, où seule l'apparence compte, parlons-en. Nuclear Strike est beau. Vraiment magnifique, même sans carte 3Dfx. D'ailleurs, une carte accélératrice n'aura vraiment pas beaucoup de boulot, à peine un léger polissage de certains pixels dans les coins. Bon, c'est un peu exagéré mais il fallait souligner cet aspect démocratique. Joie, on peut encore s'amuser sans *customiser* son

Ah ! La concurrence se renforce Alors on se prend pour Springfellow Hawke ! Ouvre la bouche et fais AAAHHH!!!



La bonne affaire du jour : Ech. Comanche peu volé/ peu troué ctr. Fairchield A10 ayant subi révis tech et arme

Inutile de chercher bien longtemps pour tomber sur un bastion de Communistes. Je vais te pacifier tout ça, moi !

PC comme une BMW d'arriviste. À l'instar de ses aînés, Nuclear vous permet de passer vos nerfs sur tous les éléments du décor. La guerre, ça stresse. Mais ce soft-là innove par la prise en compte des dénivellations du terrain. Vu d'hélico, on se doute que quelque chose a changé et ça devient flagrant dès qu'on bat la campagne à bord d'un tank. Ça monte, ça descend, on doit contourner les plans d'eau, etc. Et en plus, la topographie peut influer sur votre tactique. Vous pouvez progresser à l'abri d'un flanc de montagne et surprendre un ennemi qui ignore votre présence. Attention toutefois à bien orienter vos tirs car ils pourraient fort bien terminer dans une crête.

Beau et pas con à la fois !

Et attention : Strike a renoncé à recruter ses pilotes d'hélico à la sortie des alcooliques anonymes. Contrairement aux autres volets de la série, il n'est plus possible de perdre des points d'armure en se foutant bêtement dans un gratte-ciel, un mirador ou un palmier. Et oui, Nuclear est non seulement plus beau que ses grands-frères mais il est aussi moins crétin. On sent qu'il a fait des études le petit dernier… La stratégie émaille de nombreuses missions. Le meilleur exemple est une phase de jeu durant laquelle vous devrez stopper l'invasion du sud-coréen. Face aux innombrables colonnes de chars ennemis, il vous sera proposé à plusieurs reprises de placer des unités alliés (tanks, artillerie, etc.) pour tenir certaines positions clés. Rassurez-vous, malgré cela, vous serez mis à rude épreuve et vous sentirez à peine l'aide que vous apportent vos petits camarades tant l'action demeure la priorité absolue de ce soft. Prévoyez le seau de glace, ça aide à garder la tête froide… ■

Xavier Hanart

Dans deux secondes, je leur montre comment on résorbe facilement un bouchon sous l'A-10. Bison Futé en bouffera son scalp !

Bon, on n'est pas là pour faire du tourisme, mais on peut quand même admirer les decors avant de tout vitrifier

L'opinion de Thierry

★ *Alors quoi de neuf chez les Strike ? Mmh... Un lifting 3Dfx, un aspect tactique plus développé et la possibilité de changer de véhicule en cours de partie. Oh que les fans de shoot se rassurent, Nuclear Strike reste un shoot'em up traditionnel. Les décors ne sont que prétexte à de superbes explosions (les voitures decalent verticalement) et tout ce qui bouge à l'écran est susceptible de connaître les vertus de l'immobilisme. Si vous avez aime Extreme Assault, Nuclear Strike ne vous décevra pas.*

HIT

Nuclear Strike

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

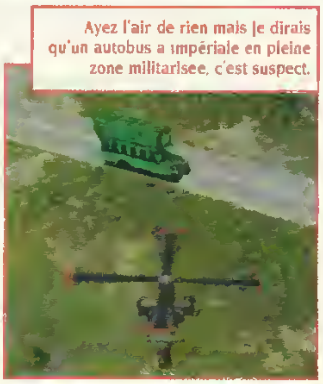
- De la stratégie, enfin !
- Les nouvelles armes
- Graphisme à tomber

Les moins

- Vidéos épileptiques
- Système de sauvegarde
- Ennemis stupides

L'avis de Xavier

★ *Depuis des années qu'elle existe, la série des Strike a ses adeptes. Voici peut-être l'occasion pour les autres de rejoindre la secte car Nuclear Strike marque un tournant. Plus beau mais aussi plus intelligent, il a tout de même su conserver un aspect léger et distrayant tout droit hérité de ses nobles ancêtres. Bonne note donc pour Electronic Arts qui, cette fois-ci, ne s'est pas contenté de changer le décor pour faire illusion mais a su améliorer le principe même d'un jeu quelque peu suranné. Hit assuré et justifié…*



Ayez l'air de rien mais je dirais qu'un autobus a impériale en pleine zone militarisee, c'est suspect.

CENTURY SOFT

PC CD-ROM JEUX

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN ✆
04.73.60.00.18
3615 CENTSOFT
FAX 04 73 60 00.17

COMMANDEZ 24H / 24
CONSULTEZ les nouveautés prix en baisse!

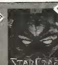
3615 CENTSOFT (2,23F mn)

POUR TOUTE COMMANDE DE LOGICIELS DE PLUS DE 800F *
PORT GRATUIT

*LOGICIELS HORS PROMOTION

NOUVEAUTES*

F1 RACING SIMULATION — 329 F



STARCRAFT — 329 F

TOMB RAIDER 2 — 319 F

DARK EARTH — 295 F

ACTUA SOCCER 2 vf	289
AH 64 LONGBOW 2 vf	319
ADIDAS POWER SOCCER vf	319
ARMORED FIST 2 vf*	319
BALLS OF STEEL vf	289
BATTLEGROUND napoleon	289
BATTLEGOUND pralu waterloo	289
BATTLE ISLE 4 incubation vf*	289
BATTLE SPIRE n f	329
BETRAYAL IN ANTARA vf	325
BIRTHRIGHT vf	325
BLADE RUNNER vf	329
BLAKE ET MORTIMER vf	319
BUCCANEER vf	329
BYZANTINE vf	329
CAPITALISM PLUS vf	319
CARMAGEDDON splat pack	159
CHASM	219
CIVIL WAR GENERALS 2 vf	279
CLOSE COMBAT 2 vf	319
CROC nf	319
DARK EARTH vf	295
DEMENTIA vf	319
DIABLO HELLFIRE data nf	145
DUNGEON KEEPER scenari vf	129
EASTERN FRONT vf*	319
EVOLUTION vf	269
F1 RACING SIMULATION vf	329
F22 AIR DOMINANCE vf	349
FIFA SOCCER 98 vf	295
FIGHTING FORCE	329
FROGGER vf	319
G-POLICE vf	335
GTA vf	335
GUY ROUX MANAGER 98 vf	289
HERCULE vf	289
I WAR vf	345
IMPERIALISME vf	329
JETFIGHTER 3 vf deluxe	289
JOINT STRIKE FIGHTER vf	359
KICK OFF 98 vf	269
LE 3eme MILLENAIRE vf	335
L ENTRAINEUR 97/98 vf	319
LES CROISADES vf	329
LORDS OF MAGIC vf	319
MAGIC LASSEMBLEE scénario	189
MANX TT SUPERBIKES vf	295
MEN IN BLACK vf	319
MICROMACHINE 3 V vf	299
MONKEY ISLAND 3 vf	315
MYTH the fallen lords vf	329
NUCLEAR STRIKE vf	269
OPERATION PANZER vf	329
OVERBOARD vf	329
PAX IMPERIA 2 vf	349
PILGRIM vf	319
RED BARON 2 nf	319
QUAKE 2	329
SABRE ACE vf	319
SCRABBLE 2 vf	365
SCREAMER RALLY vf	239
SPEARHEAD nf	335
STARCRAFT vf*	329
STARFLEET ACADEMY vf	335
STEEL PANTHERS 3 vf	329
SUBCULTURE vf	319
TAKE NO PRISONERS vf	319
TEST DRIVE 4 vf	319
THE GAMES FACTORY vf	335
TOCA TOURING CAR vf	319
TOMB RAIDER 2 vf	319
TUROK vf	329
UBIK vf	335
UNREAL vf	329
UP RISING vf	319
WARHAMMER 2 vf	335
WARWIND 2 vf	335
WIN PROPHECY vf	319
WORMS 2 vf	299
X-CAR vf	319
ZOMBIEVILLE vf	269
ZORK GRAND INQUISITOR vf*	329

catalogue PC disquettes ou Amiga sur demande

CATALOGUE

3D PINBALL CREEPNIGHT vf	269
3D ULTRA MINI GOLF vf	149
688I HUNTER KILLER vf win 95	319
7th LEGION vf	319
AGE OF EMPIRES vf	319
AH 64D LONGBOW GOLD vf	319
A T F GOLD vf	325
ACTION SOCCER + joypad vf	189
AGE OF RIFFLES vf	335
AGE OF SAIL vf	289
AIR WARRIOR 2 nf	249
ALERTE ROUGE C&C vf	289
ALERTE ROUGE mis taiga vf	139
ALERTE ROUGE mis mad vf	139
ATLANTIS vf	335
AXELERATOR vf	249
BAD DAY ON THE MIDWAY vf	299
BANZAI BUG	295
BATAILLES D ALEXANDRE nf	295
BATAILLE DES ARDENNES nf	335
BATAILLES DU PACIFIC nf	329
BATTLEGROUND antietam nf	289
BATTLEGROUND Ardennes vf	329
BATTLEGROUND Gettysbur vf	329
BATTLEGROUND shiloh nf	289
BATTLEGROUND Waterloo vf	329
BLOOD vf	319
BLOOD & MAGIC vf	329
BOUCLIERS Quetzacoatl vf	285
CARMAGEDDON vf	289
CHESS MASTER 5000 vf	239
CIVILIZATION 2 vf win	279
CIVILIZATION 2 COLLECTOR vf	329
COMANCHE 3 vf	329
Command&conque gold vf	319
Compil 20 Integral silmaris vf	220
CONQUEST EARTH vf	295
CONSTRUCTOR vf	325
COUNTER ACTION vf	239
CRUSADER NO REGRET nf	199
CYCLONE cite des âmes vf	295
DAGGERFALL nf	329
DARK COLONY vf	299
DARK REIGN vf	319
DARKLIGHT CONFLICT	319
DAYTONA USA DELUXE	279
DEADLY GAMES nf	295
DEMONS & MANANTS vf	259
DIABLO nf	245
DIE HARD TRILOGY vf	279
DRAGON LORE 2 vf	269
DREAMS vf	329
DUKE NUKEM 3D +plutonium	195
DUKE A WASHINGTON	189
DUNGEON KEEPER vf	295
ECSTATICA 2 vf	295
EXCALIBUR vf	319
EXTREME ASSAULT vf	249
F1 GRAND PRIX 2 vf	195
F16 FIGHTING FALCON vf	319
F 22 LIGHTNING 2 vf	295
FA 18 HORNET vf	319
FALLEN HAVEN nf	289
FIFA SOCCER 97 vf	245
FIFA SOCCER MANAGER vf	269
FIGHTERS ANTHOLOGY vf	319
FLIGHT SIMULATOR 98 vf	379
FLIGHTSHOP nf	349
FLYING CORPS GOLD 2 0 vf	189

FOOTBALL MANAGER 96/97 vf	220
FORMULA KARTS vf win 95	249
FORMULA ONE vf	359
FORT BOYARD LE DEFI vf	149
FUN TRACKS vf	189
FSFX 2 REAL ATC vf	289
GETTYSBURG vf	319
GOLDEN 10 vol 1 ou vol 2 vf	299
GT RACING 97 vf	219
HARPOON CLASSIC 97 nf	265
HEROES m & m 2 vf deluxe	319
HEROES might & magic scen	169
HEXEN 2 vf	329
HOLIDAY ISLAND vf	319
IM1A2 ABRAMS nf	269
IMPERIUM GALACTICA vf	329
INTER RALLY CHAMPIONSHIP vf	289
INTERSTATE 76 vf	295
IZNOGOUD vf	195
JEDI KNIGHT Dark Forces 2 vf*	335
JONAH LOMU RUGBY vf	295
KICK OFF 97 vf	249
K K N D vf	220
LANDS OF LORE 2 vf	329
LAST EXPRESS vf	319
LE 2ème MONDE vers 2 vf	349
LE VOLEUR D ESPRIT vf	279
LES ESPIONS DU FUTUR vf	269
LES GUIGNOLS 1 + 2 vf	295
LES MYSTERES DE LOUXOR vf	329
LES SHADOCKS vf	329
LES SCHTROUMPFS vf	195
LEGACY OF KAIN vf	319
LINKS LS 98 vf	369
LITTLE BIG ADVENTURE 2 vf	295
LORDS OF THE REALM 2 vf	295
LORDS REALM 2 DATA vf	129
LOST VIKING 2	299
MACHINR HUNTER vf	335
MAGIC L'ASSEMBLEE vf	329
MASTER OF ORION 2 vf	319
M A X vf	319
M D K vf	319
MEGAPACK 7 nf compilation	319
MEGARACE 2 vf	245
MIGHT & MAGIC TRILOGIE	289
MONOPOLY vf	289
MOTO RACER vf win 95	295
MYST vf	245
MYST 2 RIVEN vf	335
NASCAR RACING 2 vf	149
NBA LIVE 97 vf	249
NEED FOR SPEED 2 special	319
NHL HOCKEY 98 vf	319
NO RESPECT vf	269
OUTLAWS vf	319
OUTPOST 2 vf	299
OVER THE REICH vf	349
PANDEMONIUM vf	285
PANDORA DIRECTIVE vf	325
PERFECT ASSASSIN vf	329
PERFECT WEAPON	319
PETE SAMPRAS vf	295
PHANTASMAGORIA 2 vf	199
PINBALL TIME SHOCK	279
POD GOLD vf	199
POD EXTENTED TIME vf	99
POWER CHESS vf	279
PRIVATE EYE vf	259

PUZZLE BOBBLE	220
QUAKE MISSIONS 1 ou 2	195
RALLYE CHAMPION X-MILES vf	159
RAMA vf	199
RAYMAN DESIGNER vf	159
RAYMAN GOLD vf	245
REDNECK RAMPAGE	315
RESIDENT EVIL vf 3dfx	289
RISING LANDS vf	319
RISK vf win 95	289
ROLAND GARROS 97 vf	269
SAND WARRIORS	299
SEA LEGEND vf	179
SEGA RALLY win 95	179
SETTLERS 2 deluxe vf	269
SETTLERS 2 scenario vf	149
SHADOWS OF THE EMPIRE vf	329
SHADOW WARRIOR	329
SILENT STEEL vf	179
SIMCITY 2000 collection vf	335
SIMCITY 2000 vf	195
SIMCOPTER win 95 vf	289
SKYNET	249
SOLAR CRUSADE vf	269
SONIC 3D vf	219
SPEED HASTE vf	189
S P Q R vf	329
SPYCRAFT vf	325
STALINGRAD nf	349
STAR GENERAL vf*	249
STAR TREK GENERATION vf	329
STEEL PANTHERS 2 vf	329
STREET RACER + paddle vf	245
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	319
S T O R M vf	189
SYNDICATE WARS vf	189
TEMPTATION vf compilation	269
TENNIS ELBOW	189
THE DARK EYE vf	189
THE GENE MACHINE vf	269
THEME HOSPITAL vf	299
TIME LAPSE vf	279
TIME WARRIORS + Paddle	325
TITANIC vf	319
TOMB RAIDER vf	189
TONE REBELLION vf	289
TOTAL ANNIHILATION vf	319
TRACK ATTACK vf	189
TRADER vf	329
TRUCKS vf	319
UNE POUPEE PLEINE AUX AS vf	289
URBAN RUNNER vf	189
UEFA champion league 97vf	289
VERSAILLES vf	349
VIRTUA FIGHTER 2	259
VIRUS vf	319
WAGES OF WAR nf	295
WARCRAFT 2 deluxe vf	189
WARLORDS 3 vf	319
WAYNE GRETZKY HOCKEY vf	189
WING COMMANDER 4 vf	245
WIZARDRY NEMESIS	329
WOODEN SHIP & iron men vf	349
WORLD FOOTBALL 98 vf	249
WORLDWIDE SOCCER 97 vf	259
WRECKING CREW	279
X COM 3 APOCALYPSE vf	299
X WING VS TIE FIGHTER vf*	329
ZORK NEMESIS vf	329

CD PROMO

79 F
DAY OF THE TENTACLE vf
INDY 4 vf
NHL HOCKEY 95 vf
PYST vf
SAM & MAX vf
SECRET MONKEY ISLAND 2 vf
REBEL ASSAULT vf

99 F
11th HOUR vf
3D ULTRA PINBALL
A10 CUBA vf
AFTERLIFE vf
APACHE LONGBOW vf
ARCHIMEDIAN DYNASTY vf
ASCENDANCY vf
BATTLE ISLE 3 vf
BENEATH A STEEL SKY vf
CAESAR 2 vf
CATZ 2 vf*
CIVIL WAR vf
CIVILIZATION vf
COLONIZATION vf
COMANCHE
COMANCHE 2
CONGO vf
CONQUEST NEW WORLD vf
DARK FORCES vf
DAVIS CUP TENNIS vf
DESTRUCTION DERBY
DESTRUCTION DERBY 2*
DISCWORLD 2 vf *
DOGZ 2 vf*
DRAGON LORE vf
DUKE NUKEM 3D
DUNE 1+2 vf
DUNGEON MASTER 2 vf
ENIGME MAITRE LU vf
FABLE vf
FANTASY GENERAL vf
FIELDS OF GLORY vf
FLIGHT UNLIMITED vf
FULL THROTTLE vf
GRAND PRIX MANAGER vf
HARD LINE vf
HEROES might magic vf
JAGGED ALLIANCE vf
JEWELS ORACLE vf
KING QUEST 7 vf
la cite des enfants perdus vf*
LAND OF LORE vf
LIGHTHOUSE vf
LITTLE BIG ADVENTURE vf
LOMAX vf*
MECHWARRIOR 2 vf
MEGARACE vf
MONTY PYTHON vf
PANZER GENERAL 2 nf
PINBALL construction kit
PIRATES GOLD vf
PITFALL vf
POWER F1
PRINCE OF PERSIA 1 & 2 vf
PRO PINBALL THE WEB
REALMS of HAUNTINGS vf
ROAD RASH vf
ROBERT LEE CIVIL WAR vf
SENSIBLE WORLD SOCCER
SCREAMER
SETTLERS vf
SILENT HUNTER vf
SILENT THUNDER vf
SIM CITY vf
SIM ISLE vf*
SIM TOWER vf*
SHERLOCK HOLMES 2 vf
SHIVERS vf
STEEL PANTHERS vf
SUKOI SU27 vf
TIE FIGHTER collection vf
TILT vf
THE DIG vf
THEME PARK vf
THIS MEANS WAR vf
TOONSTRUCK vf
TOSHINDEN
TRANSPORT TYCOON vf
UNDER KILLING MOON vf
U F O vf
ULTIMA 8 vf
WARHAMMER vf win
WARWIND vf
WEREWOLF vf
WORMS UNITED vf
X-COM vf
X WING COLLECTOR vf
YODA STORIES vf
Z vf

129 F
CREATURES vf
DEATH RALLY
DOOM 2
FINAL DOOM
GABRIEL KNIGHT 2 vf
HEXEN
IRON HELIX vf
PHANTASMAGORIA vf
POLICE QUEST SWAT vf
RETURN to ZORK nf
SIMON the sorcerer 1+ 2 vf
TIME COMMANDO vf
TOTAL MANIA vf
WARCRAFT 2 70 missions

149 F
ALBION vf
ALONE in the dark 1+2+3 vf
ASCENDANCY + CIVIL WAR vf*
BURIED IN TIME vf
Chevalier baphomet + lands lore
HARVESTER vf + THE 7th GUEST*
KLICK & PLAY vf
QUAKE
RALLY CHAMPIONSHIP vf*
REBEL ASSAULT 2 vf
SCREAMER 2 + MANIC KARTS*
SUPERKARTS vf
TOONSTRUCK + DUNE 2 vf*
THUNDERHAWK 2 vf
who shot johnny rock

PLAYSTATION

ACE COMBAT 2	345
ACTUA SOCCER 2	329
ALERTE ROUGE	345
CASTLEVANIA	329
DUKE NUKEM 3D	359
DYNASTY WARRIORS	345
EXPLOSIVE RACING	319
FIFA SOCCER 98	345
FIGHTING FORCE	349
FINAL FANTASY VII	349
G-POLICE	359
HERCULE	345
HERC'S Adventures	335
Inter Superstar Soccer pro	325
IZNOGOUD	345
JERSEY DEVIL	345
JUDGE DREDD	329
JURASSIC PARK 2	349
LETHAL Enforcers 1 & 2.	319
MOTO RACER	345
PANDEMONIUM 2	339
RAPID RACER	345
REBEL ASSAULT 2.	329
TENNIS ARENA	329
TOMB RAIDER 2	329
TOCA TOURING CAR	349
TURBO RACING	349
V-RALLY	339
WARCRAFT 2.	345

CD CHARME

ANTE FUTURA vf	299
BANGKOK Perversions vf	249
BEST INTERACTIF JENNA vf	220
BEST ROCCO SIFFREDI	279
CHEATING	149
DIVA X REBECCA nf	295
FANTASCENES vol 3	289
FETICHISMES vf	269
HUNGARIAN GIRLS vf	319
IMMORTAL DESIRE	149
INTERVIEW DE PAULINE	290
JULIA CHANEL vf	349
LA VILLA vf	290
LAURE SINCLAIR vf	319
MASCARADES vf	329
NIPPON obsession 4	249
OUTPOST 69	299
PARFUM DE MATHILDE vf.	269
POUPEE LATEX vf	329
PRIVATE collection 4 vf	210
SEX CASTEL vf	189
SEXTET vf	289
STEAMY WINDOWS	149
ULTRA VIXEN	329
VIRTUAL presence SZILVIA	299
VIRTUAL sex with Jenna vf	319
VIRTUAL sex with Asia vf	319
VIRTUAL TOP MODEL	299
WORLD OF SEX 3	369

ACCESSOIRES

THRUSTMASTER 3D interceptor millennium*	550
THRUSTMASTER manette top gun	319
THRUSTMASTER T3* volant + pedalier	1090
THRUSTMASTER ACM game card	269
CH PRODUCTS FORCE FX * + 2 jeux	930
CH PRODUCTS gamecard 3 automatic	279
CS SQUADRON* manette gaz + manche	590
PRO PLAYER gamepad 4 boutons	79
TURBO PLAYER gamepad 8 boutons turbo	119
DOUBLEUR JOYSTICK + TURBO PLAYER	169
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 6b	275
MICROSOFT SIDEWINDER precision pro	450
MICROSOFT SIDEWINDER* force feedback	1190
CARTE 3DFX MAXI GAMER carte graphique*	990
MAXI SOUND 16 carte son plug & play	269
MAXI SOUND 64* dynamic 3D carte son	730
FEEDBACK RACER* volant à retour de force	1250
RACE LEADER 3D* volant + pedalier	450
T LEADER manette paddle	249

* frais de port accessoires 60F

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO
16 boutons programmables
effets de retour de force
livré avec 2 jeux
MDK + INTERSTATE 76

1190F

990F

MAXI GAMER
CARTE 3DFX

MAXI SOUND 64 3D
carte sonore wavetable
son 3D,surround,equalizer

CENTURY SOFT BP 8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CP .... TEL ....
VILLE ....
TYPE DE MACHINE ....
❒ CHEQUE ❒ certifie être majeur pour CD charme
❒ CARTE BLEUE date d'expiration ....
No ....

TITRES .... PRIX ....

Frais de port CD ❒ NORMAL 25F
❒ COLISSIMO 32F garantie 48H
❒ CONTRE REMBOURSEMENT 75F

❒ CD-ROM
❒ PSX ❒ N64
Signature

TOTAL A PAYER

G4 105

Frogger

...sort de sa nuit

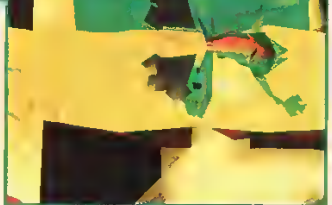
Développé par Sony-Cambridge (ex-Millenium), l'équipe responsable des James Pond et plus récemment de Creatures, Frogger est l'adaptation d'un jeu d'arcade sorti en 82 par Konami. On est en droit de se demander si 15 ans après, ce titre n'a pas perdu de sa fraîcheur.

15 ans ! Frogger est un jeu vieux de 15 ans ! Dire que la plupart des références actuelles en matière de jeu vidéo n'ont pas plus de trois ans ! Il faut dire que les techniques et les genres ont bien évolué depuis. Aujourd'hui, un jeu d'arcade c'est Quake, Shadow Warrior, Turok ou Tomb Raider 2. De temps à autre nous avons droit à un shoot (The Reap) ou à un jeu de tir (Virtua Cop 2), mais les petits jeux d'antan, basés sur les réflexes, sont maintenant cantonnés au shareware ou aux émulateurs qui pullulent actuellement sur le Net. L'actualisation d'un jeu comme Frogger est donc un pari risqué. Basé sur un principe simpliste, ce dernier a toutes les chances de ne pas trouver son public sur PC. Je ne saurais par voie de conséquence trop vous conseiller d'essayer Frogger avant de l'acheter. Bon, évidemment le concept du jeu fut remanié en même temps que sa réalisation. Il n'est plus question ici de faire traverser une route à une grenouille en évitant qu'elle se fasse écraser par une voiture ou bouffer par un croco ! Enfin si, mais seulement sur les niveaux rétro. Composé de 36 niveaux, Frogger propose désormais huit cadres différents en plus de l'autoroute et de la rivière originelles. Ces cadres offrent au joueur une plus grande liberté de mouvement et tire partie de la représentation graphique en 3D pour développer un côté «exploration»/plates-formes totalement absent du jeu original. En plus des cinq petites grenouilles à récupérer (objectif à atteindre pour passer au level suivant), les niveaux sont truffés de bonus (points, vie et temps supplémentaire). Les graphistes se sont également amusés à confronter la grenouille à toutes sortes de nouveaux obstacles, comme des chiens, des essaims d'abeilles, des troupeaux de buffles, etc.

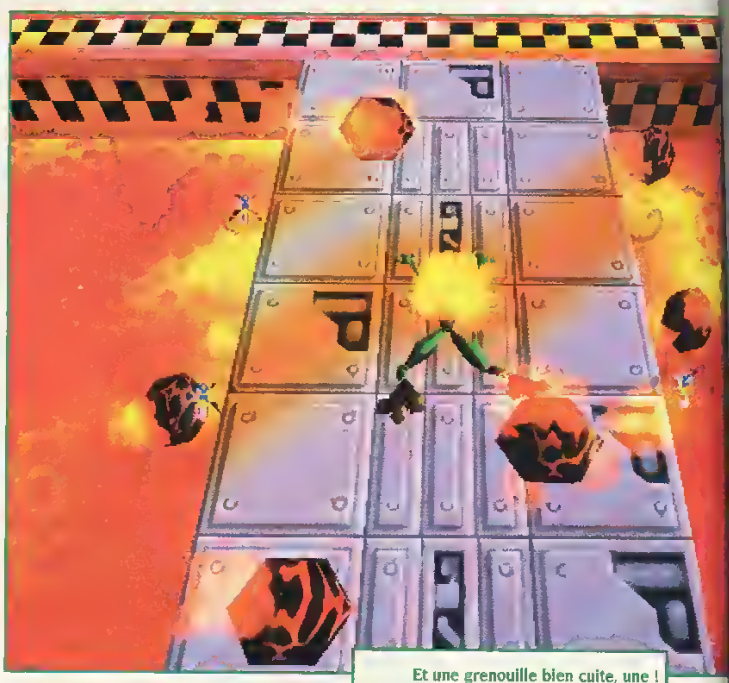
Superfrog

Pour faire face à ces nouvelles menaces, la grenouille dispose de trois supers pouvoirs. Elle peut désormais coasser pour repérer les bébés grenouilles, faire un super saut pour

La première grenouille qui recupere cinq drapeaux a gagné !

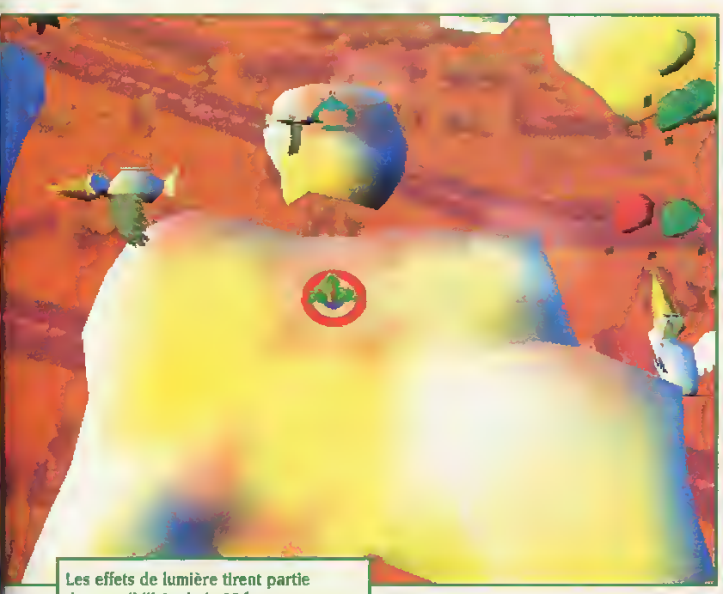


La caméra zoome ou prend du recul en fonction de l'environnement, toujours dans l'optique de faciliter la tâche du joueur.



Et une grenouille bien cuite, une !

Format CD-ROM PC
Éditeur Millenium/Hasbro Interactive
Sortie début décembre
Prix env. 350 F.
Genre Classique
Config. Mini. Pent. 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x
Config. Recom. Pent. 32 Mo de RAM, 3D Fx, CD-ROM 4x



Les effets de lumière tirent partie des possibilités de la 3Dfx, avouez que le résultat est loin d'être vilain.

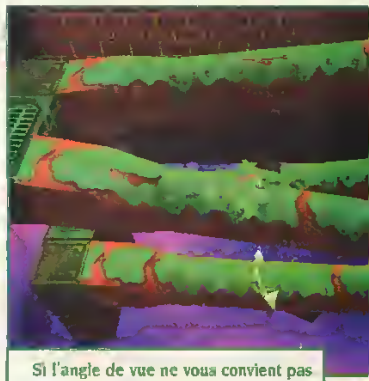
atteindre des plates-formes autrement inaccessibles et gober des insectes situés DERRIÈRE elle à l'aide de sa langue télescopique. Une vraie petite merveille de technologie. En revanche, côté résistance la peau de grenouille ce n'est toujours pas ça. Si un 12 tonnes lui passe dessus, elle fusionne immédiatement avec le bitume. Elle ne sait pas non plus nager (sic !) et meurt à la moindre chute. Il sera heureusement possible de sauvegarder votre progression après avoir fini un niveau (chose que la version testée ne me permettait pas de faire, mais l'éditeur nous a assuré qu'une telle option serait implémentée et la version PlayStation actuellement disponible autorise des sauvegardes entre chaque niveau, alors...). Au départ le joueur n'a accès qu'à quatre zones (rétro, îles Lily, forêt aux abeilles et mécanique). Il devra en finir une pour accéder aux autres, ou plus vraisemblablement attendre la parution des *cheat codes* dans notre prochain numéro ! Parce que ça a l'air simple comme ça mais pas du tout. Non seulement le jeu est difficile, mais en plus les parties sont en temps limitées, ce qui vous oblige à risquer la peau de votre grenouille avec une légèreté frisant l'homicide volontaire. Après quelques heures de jeu vous aurez plus de morts de grenouilles sur la conscience que le plus vieux des hérons !

L'un des «personnages» récurant du jeu est la cigogne, que l'on retrouve dans la plupart des zones.

Même un jardin peut s'avérer être un piège mortel pour une malheureuse grenouille, super pouvoirs ou pas

Le clan des grenouilles

Frogger est le jeu énervant (voire frustrant) par excellence. Deux solutions : soit le challenge vous motive, auquel cas vous passerez vos nuits à ▶



Si l'angle de vue ne vous convient pas il est possible de faire pivoter la caméra de 90 degrés

Le recours à la cigogne est parfois nécessaire pour récupérer l'un des cinq bébés grenouilles

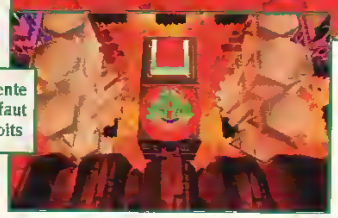
Autant vous dire qu'une chute serait ici fortement préjudiciable à la santé de notre grenouille

L'avis de Thierry

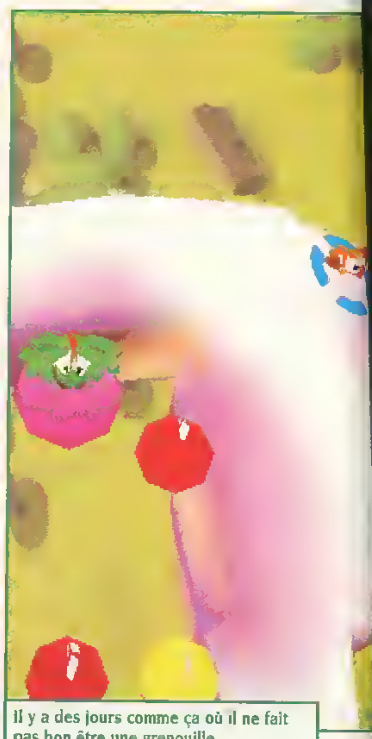
★ *Frogger, par son niveau de difficulté très élevé, son jeu basé sur les réflexes et ses parties en temps limité, en énervera plus d'un. Même les accros du jeu original devront faire preuve d'une immense maîtrise de soi pour ne pas hurler à la mort devant leur écran après s'être noyé pour la vingtième fois. Mais c'est aussi pour ça qu'on l'aime Frogger. Intelligemment mis au goût du jour par une équipe de développement anglaise aguerrie, ce jeu d'arcade s'avère toujours aussi prenant (et ce, dans tous les sens du terme !).*

1982... 1997 !

Les insectes permettent de gagner quelques points, l'un des objectifs de Frogger étant de figurer au tableau des *high-scores*



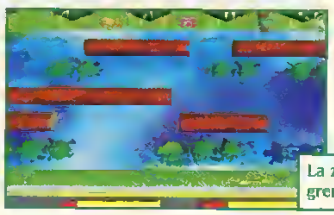
Le niveau mécanique/industriel présente quelques puzzles, comme ces *switches* qu'il faut activer pour accéder à certains endroits



Il y a des jours comme ça où il ne fait pas bon être une grenouille.

tenter de sauver des bébés grenouilles, soit vous craquez dès les dix premières minutes de jeu. Pas d'alternative ! Pour reprendre l'expression consacrée, on aime ou on déteste. Bref, il est clair que ce soft ne fera pas l'unanimité et je revendique une part importante de subjectivité dans la note attribuée à ce test. D'autant que ce titre se prête davantage à une adaptation console que PC. Seul le mode multijoueur fera l'unanimité. Ce dernier peut mettre en compétition jusqu'à quatre grenouilles sur un même écran ou via une connexion réseau/modem ou Internet (zone.com). Le but est alors de récupérer plus de drapeaux que ses adversaires, quitte à le ralentir en lui sautant dessus ! Outre cette option multijoueur et un côté plates-formes plus développé, cette nouvelle version de Frogger est non seulement en 3D, mais également accélérée 3D. Une carte 3Dfx est d'ailleurs fortement recommandée pour bénéficier d'une animation de qualité, ce qui est tout de même un comble pour un jeu de ce type ! Une autre restriction risque de refroidir plus d'un joueur : le prix auquel Hasbro Interactive distribue le jeu. Licence ou pas, 300 F c'est un peu cher pour un produit vieux de 15 ans, même recarrossé ! On trouve actuellement d'excellents petits jeux d'arcade, superbement réalisés, sous forme de sbareware. Et non, je ne pense pas à DemonStar ! ■

Thierry Falcoz



La zone «rétro» est la seule où les bébés grenouilles ne sont pas planqués

HIT

Frogger	
Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

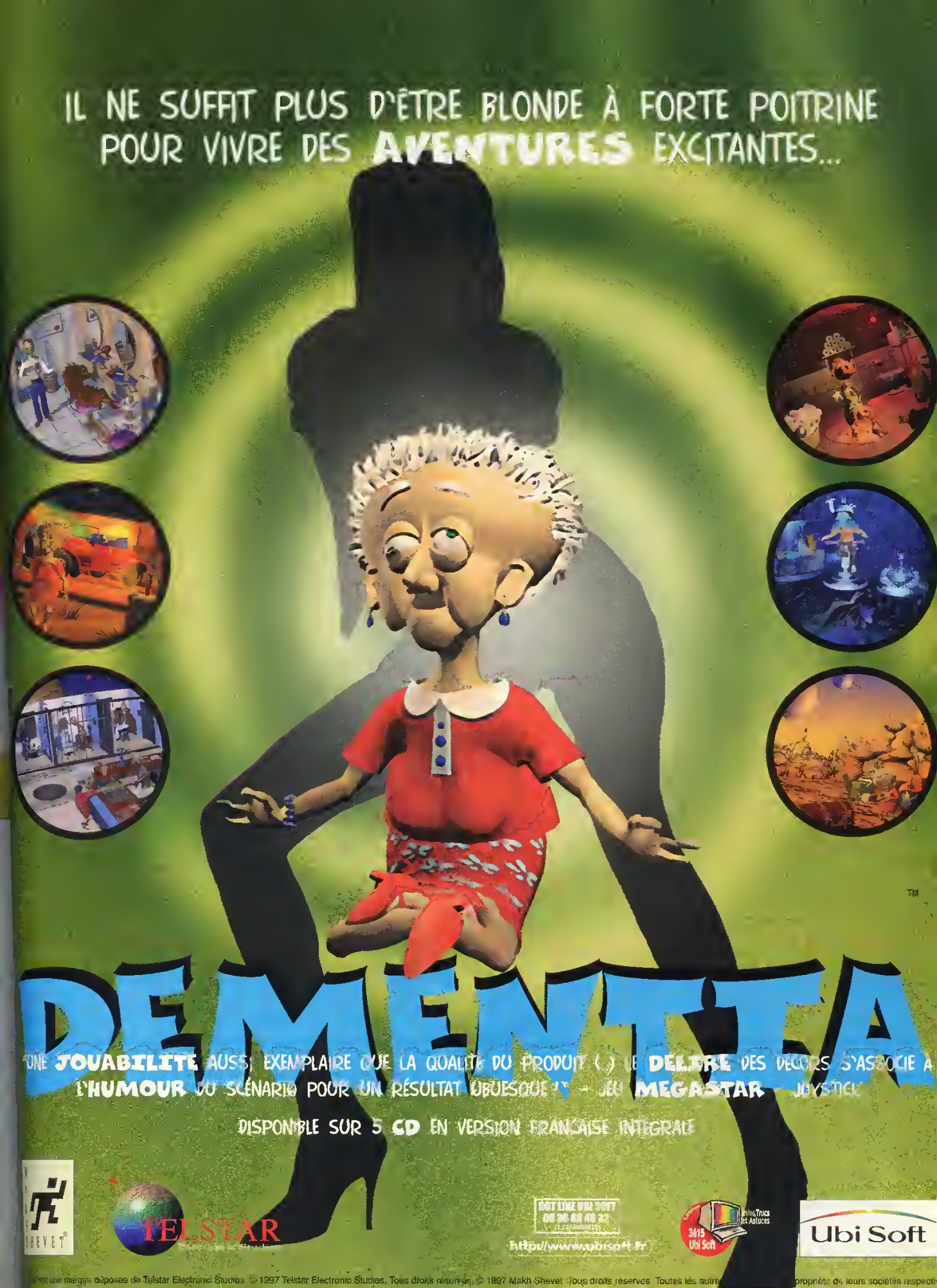
Les plus
- Le challenge
- La réalisation
- Le mode multijoueur

Les moins
- 3Dfx conseillé !
- Trop cher mon fils
- Très difficile

Le contre-avis d'Éric

★ *Certes, au début, on retrouve avec plaisir Frogger, la grenouille. Bonne adaptation 3D, décors variés, angles de vue correctement gérés... tout cela est extrêmement sympathique. Pourtant, si vous êtes plus « PC » que « console », vous allez rapidement déchanter ! D'abord parce que ce jeu est très difficile, ensuite parce que faire sauter une ch'tite grenouille n'est pas franchement palpitant. Du coup, on trouve vite ridicule de s'énerver pour si peu... et on finit par se désintéresser du sort de ce stupide batracien !*

IL NE SUFFIT PLUS D'ÊTRE BLONDE À FORTE POITRINE POUR VIVRE DES **AVENTURES** EXCITANTES...


DEMENTIA
UNE **JOUABILITÉ** AUSSI EXEMPLAIRE QUE LA QUALITÉ DU PRODUIT (...) LE **DÉLIRE** DES DÉCORS S'ASSOCIE À L'**HUMOUR** DU SCÉNARIO POUR UN RÉSULTAT UBUESQUE (...) - JEU **MEGASTAR** - JOYSTICK
DISPONIBLE SUR 5 **CD** EN VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

est une marque déposée de Telstar Electronic Studios © 1997 Telstar Electronic Studios. Tous droits réservés. © 1997 Makh Shevet. Tous droits réservés. Toutes les autre propriété de leurs sociétés respecti

Milestone rachète ses erreurs passées avec le troisième, et tout terrain, volet de sa série de simulation automobile. Les défauts des deux premiers Screamer ont presque tous été gommés et de nombreuses options ajoutées, comme la gestion des cartes 3D.

Screamer Rally

...tous les suffrages ?

Autant vous le dire tout de suite, je n'ai jamais été un amateur enthousiaste des deux premiers Screamer. Jouabilité sujette à caution, réglage de la difficulté contestable, autant de défauts qui pour moi limitaient grandement la portée ludique de la série. Je me suis donc attelé au test de Screamer Rally avec une certaine gourmandise et je dois bien l'admettre, quelques *a priori* négatifs. Première constatation : ça glisse. Ça dérape quoi, et pas qu'un peu. Oh, il y aura bien quelques *réalistes* primaires pour me lancer que les courses de rallye retransmises à la télé prouvent que les véhicules en compétition ne cessent de déraper, quitte à exploser au passage une petite dizaine de spectateurs alignés en bord de piste connaisseur...). Bien sûr, une fois l'habitude acquise Screamer Rally s'avère assez accrocheur (ludiquement s'entend !). Doté d'un moteur graphique performant, le jeu est parfaitement fluide sur un P166 en SVGA 65 000 couleurs, pour peu que vous possédiez une carte 3Dfx. Sans elle, il est clair que la plupart des bécanes devront se contenter du VGA pour bénéficier d'une animation suffisamment fluide.

La traversée du petit village italien aurait gagné en charme si un ou deux mafiosi avaient bien voulu s'offrir à mon pare-chocs.

S'amuser à jouer aux auto-tamponneuses avec ses petites camarades est le meilleur moyen de perdre une course.

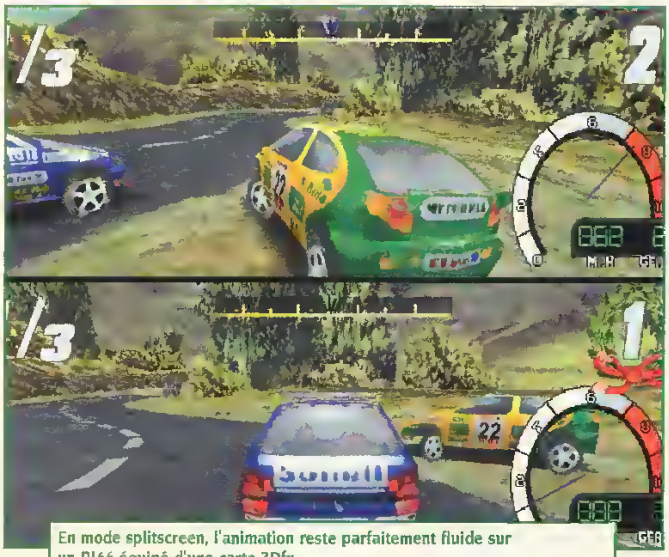
Mais les sensations offertes par cette simulation m'ont étrangement rappelé les quelques parties effectuées sur Wave Racer, une simulation de jetski sur Nintendo 64 ! Les véhicules de Screamer Rally n'accrochent pas plus la route qu'un savon le carrelage d'une salle de bain ! Et ce quel que soit le revêtement. Bitume, sable ou verglas, les différences sont minimes. En cela le jeu Milestone se distingue nettement de The Need for Speed Special Edition, dont les véhicules collent à la piste comme autant de vieux chewing-gums le dessous d'un comptoir de bar (Ndlr : monsieur est

Nid de poule et Cie

Sur les sept circuits proposés, seulement quatre sont accessibles en début de partie. Vous devrez finir (pas second, ni troisième, mais premier) les divisions 2, 3 et 4 en mode Championnat pour accéder aux trois derniers circuits. Situés en Chine, au Canada, en Italie, en Arizona, en Suède, au Pays de Galles et dans un stade (type Bercy remodelé lors des

Format CD-ROM PC
Éditeur Milestone/V.I.E.
Sortie fin novembre
Prix env. 250 F.
Genre simulation de rallye
Config. Mini. P100, CD-ROM 4x, 16 Mo sous Win95/32 Mo sous le DOS Win95
Config. Recom. P133, carte accélératrice 3D (Matrox Mystique 4Mo, Creative 3D Blaster, 3Dfx)

Moi qui avait toujours rêvé de polluer la forêt canadienne, c'est chose faite



En mode splitscreen, l'animation reste parfaitement fluide sur un PI66 équipé d'une carte 3Dfx.

Le rétro permet d'identifier le scélérat embusqué à deux encablures de votre pare-chocs arrière.

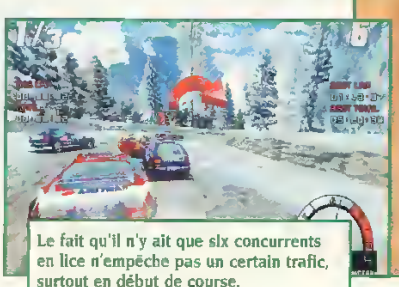
Si vous êtes pressé, il est possible de consacrer un tour à chaque circuit en mode Championnat (1, 3, 5 ou 10).

exhibitions de moto-cross), ces différents parcours n'ont pour seul point commun qu'une piste sujette aux bosses et aux ornières. L'excellente gestion du relief, et ses accidents de terrain, constitue l'une des grandes qualités du jeu. On peut en revanche regretter que seul le circuit écossais comprenne une intersection. Les *designers* ont également rogné sur le libre arbitre des pilotes en leur interdisant le recours au hors-piste et l'usage des raccourcis. Contrairement à leurs collègues *designers*, les graphistes s'en tirent avec les honneurs. Seuls les arbres 2D (affreux) jurent avec l'ensemble. Quatre vues sont accessibles : intérieure (sans le cockpit), semi-extérieure (vue du capot), extérieure proche (véhicule visible à l'écran dans toute sa masse) et extérieure éloignée (no comment). Les deux premières sont bien entendu les plus rapides, l'animation n'étant pas ralentie par la présence de votre voiture à l'écran. Quatre véhicules sont susceptibles d'accueillir votre glorieux postérieur, le dernier d'entre eux n'étant accessible qu'après avoir fini le championnat en division 4. Peu d'informations sont malheureusement accessibles sur ces véhicules, en dehors de leur vitesse de pointe. Il faudra donc les essayer pour choisir celui correspondant le mieux à vos attentes en terme de tenue de route (personnellement je préfère le modèle Motrail, alliant une bonne accélération à un « grip » satisfaisant). Il est par contre possible d'influer sur la direction, les freins, les pneus (pression et type) ainsi que sur les suspensions de votre véhicule en début de chaque course en mode Championnat et de sauvegarder votre config. Vous aurez à affronter cinq concurrents dont la hargne dépend du niveau de difficulté (menu Configuration) pour le mode Arcade et de la division pour le mode Championnat. Je tiens tout de suite à vous avertir que finir la division 4 n'est pas une mince affaire.

« Les véhicules de Screamer Rally n'accrochent pas plus la route qu'un savon le carrelage d'une salle de bain ! »

Plus dure sera la suite

La difficulté est mieux gérée que dans les premiers Screamer. Il est ainsi très rare qu'un joueur joue les ser- ▶



Le fait qu'il n'y ait que six concurrents en lice n'empêche pas un certain trafic, surtout en début de course.

La vue du capot renforce l'illusion de piloter un jetski mais s'avère des plus pratiques.

L'opinion d'Éric

★ *Pas de contre-braquage, pas de championnat ! Telle pourrait être la devise de cette simulation de rallye. Enfin, rallye, c'est vite dit ! Votre voiture tangue, glisse et dérape constamment, même sur route parfaitement bitumée. Bref, même si les sensations sont au rendez-vous, elles sont beaucoup plus proches de celles du snowboard ! L'esthétique et la fluidité exceptionnelles de l'ensemble (avec carte accélératrice 3D) doublées d'une I.A. adverse très honorable font heureusement oublier cette petite bizarrerie. Le prix aussi.*

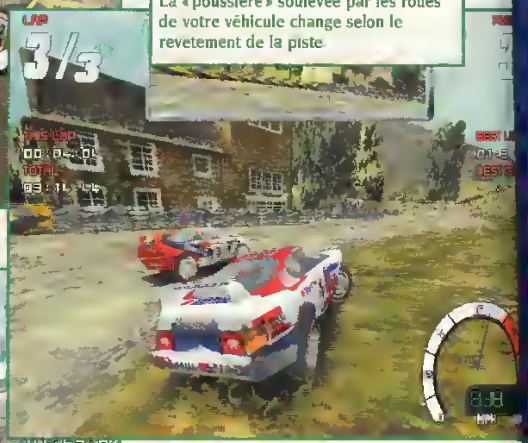
re-files du début à la fin d'une course, à moins de systématiquement chercher à retailler les haies situées en bord de piste. L'erreur est néanmoins punie avec sévérité. Il est par exemple impératif de prendre les virages à la corde (soit un maximum de risques) pour espérer finir les deux dernières divisions du championnat en première position. Nuit et brouillard tombent également de façon aléatoire sur certains circuits, ce qui complique grandement leur finition dans les points (les cinquième et sixième places n'en rapportent aucun). Plus surprenant en revanche sont les différences flagrantes entre les circuits. J'ai ainsi terminé le dernier circuit (Écosse) de la division 3 avec 15 secondes d'avance sur le second pilote, après avoir peiné tel Sisyphe sur les précédents... Enfin, pour conclure ce test sur quelques notes positives, j'avoue avoir été impressionné par le système de *high scores* mémorisant 15 temps sous forme de replay pour chaque circuit ! Un rétro peut également être affiché afin de suppléer le radar situé en haut de l'écran (donnant une idée plus qu'approximative de la position de chacun). Sa largeur entraîne malheureusement un ralentissement sensible de l'animation. Le mode Course contre la montre vous permet désormais d'affronter le « fantôme » de votre meilleure performance. Enfin, un mode multijoueur permet de confronter six pilotes en connexion réseau et deux joueurs en splits-creen (fluide avec une carte 3Dfx sur un Pentium166) ou par connexion null modem. ■

Thierry Falcoz

L'avis de Thierry

★ *Moi qui comptait clouer au pilori le dernier épisode de la calamiteuse série... Quelle déception ! Malgré une propension à l'inertie fortement exagérée et quelques menus reproches, Screamer Rally est ce qu'on appelle dans notre jargon journalistico-ludique : « oune grosse surprise » ! La difficulté mieux réglée, les nombreuses options proposées, l'excellente animation permise par la gestion des cartes 3D, le petit prix, sont autant de raisons de s'intéresser à cette surprenante simulation de snowb... oups ! de rallye.*

Le canyon du circuit Arizona constitue l'un des passages les plus délicats du jeu.



La « poussière » soulevée par les roues de votre véhicule change selon le revetement de la piste

Si les adversaires ne cherchent pas à vous bouter hors de la piste, ils n'en saisissent pas moins l'occasion lorsqu'elle se présente.

Des flèches de direction apparaissent à l'écran à l'approche d'un virage. Leur couleur pronostique vos chances de finir dans le décor.

HIT

Screamer Rally

Graphisme	★★★★
Son	★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- Systeme de high scores
- Animation fluide
- Mode Miroir

Les moins

- Gestion des dommages peu flagrante
- Bruitages

UP Ultra Performance S.A.

PROMO NOEL

75, avenue Georges Gosnat, 94 200 Ivry

E-mail : uperf@infonie.fr

Notre Catalogue sur 3615 UPERF

INFONIE — Data Age

Apple — COMPAQ — IBM — HEWLETT PACKARD — TOSHIBA — Twinhead

CHAQUE JOUR UN PARTENAIRE DE PLUS : FRANCE TÉLÉCOM, GEC ALSTHOM, TECHNITRON, EUROFARAD, RATP, SNCF, SAP, BANQUE DE FRANCE, EDF, UNIVERSITÉ PARIS III/VIII, MAIRIE DE PARIS, CNRS (PARIS, MARSEILLE), RHONE POULENC, RTL, LYCÉES, ...

CONFIGURATIONS PC

intel inside

GARANTIE 5 ans *

KIT MULTIMEDIA
Carte son 16Bits lecteur CD 6X enceintes 50W
680 F TTC
Carte son SB16Bits lecteur CD 6X enceintes 50W
960 F TTC

Data Age

Garantie 5 ans*

Livraison sous 48h

PENTIUM MMX166 Mhz
2 778 F.H.T
(3 350 F.TTC)

AMD K6 PR166 Mhz
2 753 F.H.T
(3 320 F.TTC)

CYRIX M2-166MMX
2 695 F.H.T
(3 250 F.TTC)

PENTIUM MMX 233 Mhz
3 905 F.H.T
(4 710 F.TTC)

AMD K6 PR200 Mhz
3 267 F.H.T
(3 940 F.TTC)

CYRIX M2-233MMX
3 433 F.H.T
(4 140 F.TTC)

Microprocesseur INTEL/CYRIX/AMD, CHIP INTEL VX/TX, PnP, 512 Ko cache PIB, Flash Bios, 8 Mo RAM EDO, disque dur 1,2Go EIDE, lecteur 3"1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 1 Mo SIS Int CM, souris 3 boutons compatible Microsoft, 2 ports séries (16550), 1 port //(EPP&EPC), boitier mini tour 200 W.

OPTIONS DE SUBSTITUTION

DD 1,6Go	+ 100 FTTC
DD 2Go	+ 220 FTTC
DD 3,5Go	+ 540 FTTC
DD 4,3Go	+ 980 FTTC
P200 AU LIEU DE P166	+ 750 FTTC
K6/233 AU LIEU DE 166	+ 990 FTTC
CX200 AU LIEU DE CX166	+ 350 FTTC
Mini tour AU LIEU DE mini tour	+ 180 FTTC

OPTIONS

8 MO RAM(1/32)	180 FTTC
16 MO RAM(2/32)	350 FTTC
MS-DOS 6.2	250 FTTC
Windows 3.11	480 FTTC
Windows 95	680 FTTC
Ecran 14" Non entrelacé	+990 FTTC
Ecran 15	+ 1 490 FTTC
Ecran 17"	+ 2 750 FTTC

PENTIUM II AGP Set

Gamme LandXess

PENTIUM II 233 Mhz
8 200 F. HT
(9 890 F TTC)

PENTIUM II 300 Mhz
10 274 F. HT
(12 390 F TTC)

Carte mère Pentium II ASUS, AGP Set , 440 LX, 512Ko Cache 32Mo SDRAM 10ns , disque dur 4,3 Go ULTRA DMA, lecteur 3"1/2 1.44 Mo, carte graphique 4Mo AGP VGA, clavier 105 touches, souris 3 boutons , 2 ports séries (16550), 1 port // (EPP& ECP), 2 ports USB, boitier moyenne tour ATX .

GAMES STATIONS PRO TX

Gamme MadMax XII

PENTIUM 200MMX	11990Fttc	AMD K6PR 200MMX	11890Fttc
PENTIUM 233MMX	12660Fttc	AMD K6PR 233MMX	12 360Fttc

CARTE MERE ASUS TX-97, CHIP INTEL TX, Plug&Play, 512Ko Cache P Burst, Flash Bios, 32 Mo SDRAM 10ns, disque dur 3,2Go ULTRA, lecteur 3"1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 4 Mo MATROX MYSTIQUE 220, souris Logitech, 2 ports séries (16550) , 1 port // (EPP&CP), écran 17" Diamond, carte son Sound BLaster AWE64 PnP, lecteur CD-ROM 24X, enceintes 300W 3D, boitier moyenne tour 250 W, Windows 95

MATÉRIELS

VPC : Contactez-nous pour les frais de port.

ABONNEMENT INFONIE + IN-

Carte Mere Pentium II+CPU
233M 4990Fttc
266M 5970Fttc

Scanner A4 SCSI 4800DPI 1090Fttc

Scanner A4 SCSI 9600DPI 1990Fttc

Carte ATI 4Mo EXPER ATWORK 990Fttc

DISQUES DURS

1,2Go/1,7Go SG/FUJI	950/1020 F ttc
2,1Go/2,5 Go UD SG/WD	1 150/1 270 F ttc
3,2G/4,3G/6,3G QTU DMA	1 590/1 890/2490 F ttc
4,3 Go/9 G SCSI QT	2 860/ 8 480 F ttc

LECTEUR DISQUETTE

3 1/2 1,44 Mo	150 F ttc
3 1/2 120 Mo	840 F ttc

MODEM (AGREE)

US Robotics 33 600 Int WINMODEM	620 F ttc
US Robotics 56 000 MPSS ACI +EXT	1230 F ttc
Olitec Self Memory 33,6/56000	850/1190 F ttc

CARTES MERES

PENTIUM VX /512K	520 F ttc
PENTIUM ASUS TX97E/512K	1060 F ttc
PENTIUM ASUS TXP4 /512K	990 F ttc

PROCESSEURS

CPU AMD K6 166/200/233	890/1290/1890F ttc
CPU CX M2 166/200/233	790/1140/1680F ttc
CPU PENTIUM MMX 166/200	910/1490F ttc
CPU PENTIUM MMX 233	2230F ttc
CPU P II 233/266/300	3230/4190/5770F ttc

MULTIMÉDIA

Sound Blaster 16 PnP On line	430 F ttc
Sound VISION 16 bits	160 F ttc
Maxi Sound 32 WAVE FX	570 F ttc
Maxi Sound 64 Dynamic 3D	670 F ttc
Maxi Sound 64 Home Studio 2	1090 F ttc
Sound Blaster AWE 64 PnP/GOLD	850/1260 F ttc
Lecteur CD ROM 8X/12X/24X	390/450/620 F ttc
Lecteur CD ROM 24X SONY	680 F ttc
Lecteur CD ROM 12X PIONEER SCSI	720 F ttc
MAXI MUSIC KEYBOARD	1 190 F ttc
MAXI CONVECTEUR / PRO	840/ 1 190 F ttc
MAXI TV VIDEO PCI	1 050 F ttc
MAXI Gamer 3DFX /POD	990/1 150 F ttc
MAXI RADIO FM	190 F ttc
Haut parleur 50W/180W	130/230 F ttc
Diamond Monster 3DFX4M	1 180 F ttc
MATROX Rainbow Runner	1 580 F ttc
MiroVideoDC10	1 760 F ttc
MiroVideoDC30/30Plus	5 350/ 6 830 F ttc
Miro PCTV	690 F ttc
Graveur CDRW int HP 2/6X+Logiciels	2 990 F ttc
Graveur CD RW ext HP 2/6X+Logiciels	3 680 F ttc
DVD ROM TOSHIBA	1 660 F ttc

CARTES GRAPHIQUES

ATI EXPRESSION/TV PCI 2Mo	690F ttc
Matrox Millenium II 4Mo/8Mo	1 190/1690 F ttc
Matrox Mystique 220 4Mo	820 F ttc
Miro 22SD 2M EDO	350 F ttc
S3 Trio 64 PCI 1MoEXT 2Mo	250 F ttc
CIRRUSPCI1MoEXT 2Mo	180 F ttc

MEMDIRES

4Mo(1x32)EDO/ 8Mo	130/160 F ttc
16Mo(4x32)EDO/ 32Mo	280/640 F ttc
16Mo 64Bits SDRAM 10ns	390 F ttc
32Mo 64Bits SDRAM 10n	690 F ttc

ECRANS

14 PHILIPS 104I/105S	1 350/1 950 F ttc
15 SONY 100SF/100SX	2 890/2 230 F ttc
17 SONY 200SX/200SF	4 290/4 880 F ttc

IMPRIMANTES

CANON BJC250/4 300	1070/1420 F ttc
CANON 620/Laser LBP660	1990/1890 F ttc
EPSON Stylus 400/600/800	1350/1760/2630 F ttc
HP 670C/690C+	1 370/1 640 F ttc
HP 870 CXI/890C	2 550/3 020 F ttc
HP Laser 6L/6P	2 860/5 590 F ttc

PORTABLES

QUEENOTE

P166mmx 16/1 4G/CD20X/DSTN 12"	11 990 F ttc
P200 16/1400/CD10X/TFT12"/STV	18 390 F ttc

COMPAQ

ARMADA1520D P133/16/1G/CD	14 950 F ttc
PRESARIO1207 P150/1 46/CD/FAX	13 890 F ttc

TWINHEAD

SLIMNOTE9T P133/16/1 4G/CD STN	12 690 F ttc
SLIMNOTE9T P166/16/2,1G/CD STN	15 290 F ttc
SLIMNOTE9T P166/16/2,1G/CD TFT	23 990 F ttc

PROMO

Scanner Logitech FreeScan	1470 Fttc
Souris Logitech MouseMan +	260 Fttc
Joystick WingMan EXTREME Digital Logitech	320 Fttc

UP S.A. ✆ 01.46.71.17.00 *Fax : 01. 46. 71. 76. 40*

75, avenue Georges Gosnat, 94 200 Ivry /seine.

M° Mairie d'Ivry / RER C Ivry sur seine

Contactez-nous pour connaître le dernier tarif. *Horaires d'ouverture de 10h a 12h30 et de 14h a 19h30 du lundi au samedi. Vente par correspondance : expedition France metropolitaine*

*Nous consulter pour les Dom Tom et l'Etranger *Maternel garanti 1 an pieces et main d'oeuvre + 4 ans main d'oeuvre , retour atelier Possibilite de maintenance sur site et de tele maintenance Tous nos prix sont garantis dans la limite du stock disponible Prix revisables sans preavis en cas de force majeure (penurie, modification des taux de change)– Toutes les marques citees sont deposees par leurs proprietaires – ** Credit sous reserve d'acceptation du dossier par la societe de credit – *** Sous reserve d'acceptation du dossier avec abonnement SFR ou Ilimineris.*

A 5 mn de Paris

Alors que Myst doit se voir donner une suite très prochainement, le genre commençait à s'essouffler malgré quelques bonnes réalisations telles que Zork Nemesis ou Timelapse. Activision s'en moque, Zork Grand Inquisitor est là pour lancer la révolution.

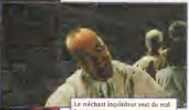
Zork

Grand Inquisitor

Kitsch frappe à la porte ?

Il y a de quoi en avoir marre. Alors que vous aspirez à planter des rutabagas dans votre jardin, transformer votre mobylette en 750 cm³ nucléaire ou encore palper les formes généreuses de votre petite amie, voilà qu'on vous réclame une nouvelle fois pour sauver le monde. Et, bien entendu, comme un héros ne se repose jamais, vous acceptez. Vous laissez donc vos rutabagas aux taupes, votre mobylette au garagiste du coin et votre petite amie à votre meilleur copain. Cette fois, un énergumène qui se fait appeler Zork Grand Inquisitor a pris le pouvoir dans votre beau pays. Ouaip, un zouave de plus ou de moins au gouvernement, il n'y a pas de quoi s'affoler. Voilà des siècles que ça marche de la sorte. Sauf que cette fois-ci, l'énergumène en question a décidé d'asservir la population. Vous l'apprenez dans une intro sous forme de vidéo. Le résultat est à la limite du compréhensible, à la limite du pas tellement beau mais ce n'est qu'une intro et je vous rassure tout de suite, le reste du jeu est un tantinet plus joli. Bref, ce zouave a décidé de rendre la vie encore plus pénible et inintéressante qu'avant. Un vrai politicien, en somme. Le seul moyen de contrer ce tyran, c'est de faire appel à la magie. Et qui est-ce qui est le dernier capable de faire appel à la magie dans le monde entier de la Terre ? Vous bien sûr ! Oui, c'est

Les décors sont magnifiques
Et ne dites jamais : «Fontaine je ne boirai pas de ton eau.»



Le méchant inquisiteur veut du mal à votre ami.

Bonjour, ce n'est pas un peu long comme bouquin par hasard ?

Un inventaire simple et classique avec en prime une belle vue sur la lanterne magique.

Format CD-ROM PC
Editeur Activision
Sortie Dispo.
Prix N.C.
Genre Aventure
Config. Mini. P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95
Config. Recom. P120, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95

Dites, on peut tout péter les cloches en verre pour prendre ce qu'il y a dedans ?

Dans la famille Alice au pays des merveilles, je voudrais la porte enchantée

vous, le petit scarabée des arts divins, le Gandalf en culotte courte, qui allez partir à l'aventure !

Aventurus Debilitum

Ce sont de splendides écrans fixes que vous allez parcourir avec parfois la possibilité de faire un scrolling sur 360 degrés. Du Myst cloné en quelque sorte. Mais il va déjà falloir récupérer une lanterne dans le village (je dis ça pour ceux qui partiraient dans le sens opposé et qui tourneraient en rond pendant trois heures... comme moi). Bref, comme chacun sait, une lanterne est composée de poisson volé à l'étalage, de canette de bière et de crochet sur un ponton. Euh... vous ne voulez quand même pas que je vous donne la solution, non ? Une fois cette satanée lanterne récupérée, vous vous apercevez qu'elle est habitée par l'esprit d'un puissant magicien qui va vous guider durant toute votre aventure. Le monde que vous allez parcourir risque de vous poser tout autant de problèmes que le simple fait de trouver cette damnée lanterne. Dans un univers complètement kitsch, les lieux et les personnages se succèdent. Les scénaristes, sans doute sevrés à l'alcool de mammouth, ont ainsi décidé de mélanger des lieux d'héroïc-fantasy avec des objets du futur et des personnages déjantés. Entre des soldats habillés à la mode de l'armée coloniale britannique du XIXe siècle, un Indiana Jones du dimanche ou encore une espèce de moine comptable adepte du genoux dans les sboubs, vous n'allez pas chômer !

Vous aurez même droit à la visite guidée du jardin enchanté façon *Alice au pays des merveilles*, et vous pourrez voyager avec le métro du futur qui prend ses passagers à grands coups de baffes dans la tronche après avoir, bien entendu, fait la causette à une porte vivante.

Beau et con à la fois

En fait, tout cela peut vous paraître complètement débile et vous inciter à tourner la page pour lire le test suivant. Ce serait en fait une grossière erreur. Car si les premiers instants ▶

Les dragons ne sont plus vraiment ce qu'ils étaient.

Un jeu pour les hommes en manque d'affection.

Pas le temps de jouer à la poupée . ou alors juste un peu

Y'a un moment où faut quand même voir à pas trop tirer sur la corde .. Si ? Ah bon !

L'avis de Cedric

★ *Au premier abord, j'ai d'abord cru à une blague. Ensuite, j'ai su que c'en était une. Zork Grand Inquisitor est une immense blague micro. N'étant pourtant pas un fan des myst-like, je me suis vu passer toute une nuit à faire disparaître des clochettes violettes sur les arbres et tenter toutes les actions les plus débiles possibles... et les réussir ! Activision nous offre un soft original, kitsch et débile, mais très bien réalisé. De quoi ravir les moins sérieux d'entre nous, à condition qu'ils soient prêts à sauver le monde.*

Un petit jeu à la con qui peut vous rapporter 500 brousoufs.

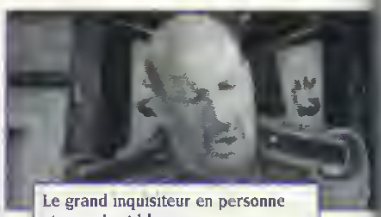
Indy version tête à claques. Il n'arrive que des problèmes à ce pauvre aventurier.

Voila mon jeu favori : décolorer les clochettes de ce bel arbre

sont une sorte de torpeur mêlée d'une inquiétude malsaine, on se met rapidement à boire aussi de l'alcool de mammouth et à s'imprégner peu à peu de cet univers complètement déjanté. Et si votre mère vous demande à l'heure du dîner ce que vous avez fait dans la soirée, vous vous verrez répondre tout naturellement que vous avez gagné des tunes grâce au jeu du diable après avoir lancé un sort de suppression du violet sur un arbre à clochettes. Bref, on se met à accomplir des actions franchement débiles avec un naturel affolant. D'autant plus que l'interface est d'une simplicité extrême. Selon les actions possibles, le curseur se transforme en flèche directionnelle (pour aller quequ'part) ou en main (pour saisir). Sous les conseils de plus en plus débiles de votre lanterne hantée, vous lancez tout un tas de sorts du genre «ouvrir la porte», «effacer le violet» ou encore «faire croître la végétation», qui vous aideront dans votre quête. Il est vraiment primordial d'agir de la façon la plus débile qui soit. Par exemple, vous trouverez à un moment donné une épée enfermée dans une boîte où il est inscrit «casser la vitre en cas d'urgence». Ladite boîte s'ouvre sans encombre mais vous ne pourrez prendre l'épée que si vous cassez cette foutue vitre. Côté graphisme, Activision, fidèle à des jeux d'aventure de qualité, s'est fendu de lieux splendides. Chaque ambiance est remarquablement rendue et chaque décor est travaillé de belle manière. On finira donc par dire que, sans être révolutionnaire, Zork Grand Inquisitor insuffle un nouveau souffle de vie dans le monde des myst-like. Son côté kitsch et délirant bien servis par de somptueux graphismes en font un jeu qu'il fera bon avoir dans sa ludothèque. ■

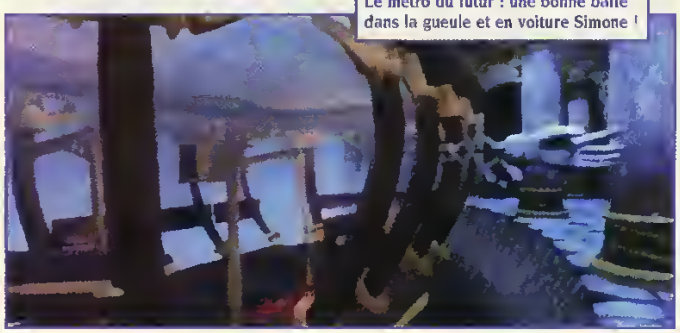
Cedric Gasperini

N'hesitez pas a prendre la canette pour récupérer la lanterne.



Le grand inquisiteur en personne et en noir et blanc

Une énigme vraiment débile que je vous laisse résoudre seul.



Le métro du futur : une bonne baffe dans la gueule et en voiture Simone !

HIT

Zork Grand Inquisitor

Graphisme	★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Univers kitsch
- Délirant
- Original

Les moins
- Actions limitées
- Animation
- Difficile

DELTAROM : Deux magasins plus une vente par correspondance entièrement consacrés aux CDROM et aux jeux vidéo Playstation et Nintendo 64.

DELTAROM VPC - 81, Rue D'AMSTERDAM
75008 PARIS - Tél : 01 45 26 17 17

DELTAROM PARIS
81, Rue D'AMSTERDAM
75008 PARIS
Tél : 01 45 26 17 17
Métro Place Clichy ou Liège

DELTAROM RUEIL
65, Avenue Paul Doumer
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01 47 08 08 30

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 99 F

11 TH HOUR VF	CYBERIA 2 VF	FLIGHT Unlimited VF	NAVY STRIKE NF	SILENT HUNTER VF	TOONSTRUCK VF
Accross the Rhine NF	DARK FORCES VF	FULL THROTTLE VF	NORMALITY VF	Silent Thunder VF	Torin's Passage VF
ASCENDENCY VF	Daedalus Encounter VF	HARDLINE VF	OLYMPIC GAMES	Simon le Sorcier 2 VF	ULTIMA 8 VF
Beneath Steel Sky VF	DEATH RALLY NF	INCA 2 VF	OTHELLO VF	SPACE BULK 2 NF	VIRTUAL SNOOKER
BATTLE ISLE 3 VF	Destruction Derby NF	LARRY 5 VF	Panzer General II NF	STEEL PANTHER VF	WARCRAFT NF
BIOFORGE VF	DUKE NUKEM 3D	LANDS OF LORE VF	Realms of Haunting VF	SU-27 FLANKER VF	WARHAMMER VF
CIVIL WAR VF	DUNE 1 & 2 VF	LIGHTHOUSE VF	ROAD RASH NF	Terminal Velocity NF	WARWIND VF
Civil War General VF	EarthWorm Jim 1+2 nf	LOST EDEN VF	SCREAMER VF	THE DIG VF	X-WING Collector NF
COLONIZATION VF	FABLES VF	MAGIC CARPET 2 VF	Sensible world soccer vf	TIE Fighter Collector	YAHTZEE VF
Conquest New World vf	Fantasy General VF	MANIC KARTS NF	Sherlock Holmes 2 VF	TIME COMANDO VF	Z VF

PC CDROM 79 F

DISCWORLD VF
CYBERMAGE NF
HERETIC SHADOW nf
HI-OCTANE VF
INDY 4 VF
LAST DYNASTY VF
Police Quest 4 VF
ShockWave Assault NF
SPACE QUEST 6 VF
Under A Killing Moon

JEUX PC CDROM

3D Pinball Creep Night VF	275 F	CONQUEST EARTH VF	299 F	Fort Boyard - La légende vf	169 F	Les Cheval. de Baphomet vf	195 F	POPULOUS 3 VF	Tel	SUBCULTURE VF	329 F
3D ULTRA MINI GOLF	149 F	CONSTRUCTOR VF	299 F	FUN TRACKS NF	195 F	Les Gnignols de l'Info vf	149 F	POWER CHESS VF	285 F	Super EF 2000 VF	325 F
688I HUNTER KILLER VF	325 F	CREATURES VF	129 F	GABRIEL KNIGHT 2 VF	129 F	Les Espions du Futur VF	269 F	PRISONER OF ICE VF	195 F	Super Street Fighter 2	129 F
ACTUA SOCCER 2 VF	299 F	CYCLONES VF	299 F	GAME FACTORY VF	365 F	Les Mysteres de l'ouxor VF	329 F	PRIVATE EYE VF	259 F	SYNDICATE WARS VF	295 F
ADIDAS Power Soccer	369 F	DARK COLONY VF	299 F	GENE WARS VF.	295 F	LINKS LS 98 VF	369 F	QUAKE NF	149 F	TAKE NO PRISONNERS	349 F
AGE OF SAIL VF	299 F	DARK EARTH VF	299 F	GOLF PRO VF	329 F	Lords of the Realms 2 VF	295 F	QUAKE 2 NF	Tel	TENNIS ARENA	Tel
AGE OF EMPIRE	329 F	DARK REIGN VF	299 F	G-POLICE VF	Tel	Magic L'Assemblee VF	335 F	Quake Mission Pack 1 NF	195 F	Terminator Futurshock NF	295 F
AH-64 LONGBOW 2 VF	325 F	DAYTONA U.S.A. NF	295 F	Great Battles Of Alexander	295 F	MASTER OF ORION 2 VF	325 F	Quake Mission Pack 2 NF	195 F	THE HIVE WIN 95 NF	199 F
AH-64D KORFA DATA VF	195 F	DEADLOCK VF	149 F	GUY ROUX Manager VF	269 F	Micro Machine 3V NF	299 F	Rally Championship VF	149 F	THE LAST EXPRESS VF	329 F
ALBION VF	149 F	Demons & Manants VF	269 F	Heroes M&M 2 Deluxe VF	325 F	Rally Champion X-MILES	159 F	RAYMAN GOLD VF	249 F	THEME HOSPITAL VF	315 F
ALIEN TRILOGY NF	149 F	DIABLO NF	249 F	Heroes Magic 2 Data VF	169 F	MONKEY ISLAND 3 VF	345 F	RAYMAN GOLD VF	249 F	TINTIN au Tibet VF	199 F
ARENA 2 : Dagerfall NF	335 F	DISCWORLD 2 VF	245 F	HEXEN (Heretic 2) NF	245 F	MONOPOLY VF	260 F	RAYMAN DESIGNER VF	169 F	Tintin : Le Temple du Soleil	199 F
ARMORED FIST 2	329 F	DRAGON LORE 2 VF	275 F	HEXEN 2 (3D)	335 F	Monopols STAR WARS VF	295 F	REAL ATC VF	295 F	TOMB RAIDER VF	229 F
ASTERIX & OBELIX VF	199 F	Duke Nukem a Washington	199 F	HOLIDAY ISLAND VF	319 F	MOTO RACER VF.	295 F	REBEL ASSAULT 2 VF	149 F	TOMB RAIDER 2 VF	299 F
ATF 98 VF	325 F	Duke Nukem Atomic Ed	199 F	IF 22 VF.	335 F	MYST VF	249 F	RFD ALERT : C & C VF	295 F	TONE REBELLION VF	295 F
ATLANTIS VF	329 F	DUNGEON KEEPER VF	299 F	IMPERIALISME VF	335 F	MYST 2 VF (RIVEN)	345 F	Red Alert : Mission MAD vf	129 F	Total ANNIHILATION VF	329 F
BATTLE ISLE 4 VF	299 F	EASTERN FRONT VF	329 F	IMPERIUM Galactica VF	329 F	NASCAR RACING 2 VF	169 F	Red alert : Mission Taiga vf	99 F	TOUCHE COULE VF	295 F
BATTLE SPIRE NF	339 F	ECSTATICA 2 VF	299 F	Intnl Rally championship vf	295 F	NBA LIVE 97 VF	249 F	REDNECK RAMPAGE NF	325 F	UNREAL VF	Tel
BLADE RUNNER VF	329 F	EUROPE 1 NF	249 F	I-WAR VF	329 F	Need For Speed 2 SE VF	325 F	RESIDENT EVIL (3D) VF	295 F	URBAN RUNNER VF	175 F
BLOOD NF	269 F	EUROPE 2 NF	275 F	IZNOGOOD VF	199 F	NHL HOCKEY 97 NF	249 F	RIPPER VF	149 F	US Navy Fighter 97 VF	335 F
BYZANTINE VF	329 F	EVOLUTION VF	299 F	JEDI KNIGHT 3D	345 F	NHL HOCKEY 98 NF	335 F	RISING LANDS VF	325 F	VERSAILLES VF	379 F
CAESAR 2 VF	149 F	EXCALIBUR VF	329 F	JET FIGHTER III NF	345 F	OPERATION PANZER VF	345 F	SABRE ACE VF	325 F	Warcraft 2 : Data Disk VF	159 F
CAPITALISM VF	335 F	EXTREME ASSAULT VF	299 F	JONAH LOMU	299 F	Operation Survie vf (C&C)	99 F	SAMPRAS TENNIS NF	299 F	WARCRAFT 2 Deluxe VF	195 F
CARMAGEDON VF	295 F	F1 GRAND PRIX 2 VF	195 F	KARMA VF	199 F	OVERBOARD	Tel	SCRABBLE VF	395 F	WARHAMMER 2 VF	349 F
Chiffres et Lettres VF	279 F	F1 RACING VF	335 F	KICK OFF 97 VF	269 F	OUTLAWS NF	325 F	SCREAMER 2 VF	195 F	WARLORD 3 VF	325 F
Chronicle Of the Sword VF	249 F	F16 FIGHTING FALCON	325 F	King Quest Anthology NF	195 F	OUTPOST 2 VF	329 F	SCREAMER RALLY VF	245 F	Wing Commander IV VF	245 F
Civilization 2 Collector VF	395 F	F22 LIGHTNING VF	295 F	K.K.N.D. VF	249 F	PANDORA Directive VF	329 F	SEGA RALLY NF	295 F	WIPE OUT 2097 (3 D) NF	369 F
CLUEDO VF	295 F	F22 AIR DOMINANCE VF	329 F	LANDS OF LORE 2 VF	329 F	PAX IMPERIA 2 VF	349 F	SETTLERS 2 DELUXE VF	269 F	WITCHAVEN NF	149 F
COMANCHE 3 VF	345 F	FA 18 HORNET 3.0 NF	299 F	L.B.A. 2 VF	299 F	PERFECT ASSASSIN VF.	349 F	Shadow of the Empire (3D)	335 F	World FootBall 98 VF	249 F
Command & Conquer VF	249 F	FIFA SOCCER 98 VF	299 F	Le Cauchemar de PPD VF	249 F	Perfect Grand Prix 2	149 F	SHADOW WARRIOR NF	329 F	WORMS 2 VF	329 F
CONQUEST DELUXE VF	195 F	FINAL DOOM NF	285 F	Le Secret du Templier VF	215 F	PHANTASMAGORIA VF	129 F	SIERRA PRO PILOT VF	Tel	X-COM APOCALYPSE VF	325 F
		Flight Simulator 98 VF	395 F	LE TITANIC VF	329 F	Phantasmagoria 2 VF	199 F	SIM COPTER VF	279 F	X-WING vs Tie Fighter VF	335 F
		FLIGHT SHOP NF	345 F	Le Tresor des Templiers VF	249 F	Pinball TimeShock NF	295 F	SKYNET NF	325 F	ZORK Grand Inquisitor vf	Tel
		FLYING CORPS GOLD VF	Tel	LEGACY OF KAIN VF	329 F	POD : Extended time vf	99 F	SPYCRAFT VF	269 F		
		FORMULA KARTS NF	299 F	LEISURE LARRY 7 VF	298 F	POD GOLD VF	195 F	STARCRAFT VF	348 F		
		FORMULA ONE (3D)	379 F	Les Bouchers Quetzacoatl vf	295 F	POLICE QUEST SWAT VF	129 F	Star Trek Generations VF	329 F		

VF : Jeu et manuel Français
NF : Notice en Français

CARTE 3DFX

MAXI GAMER 3DFX . . . . . 1.049 F
MAXI GAMER 3DFX + POD . 1.090 F
MONSTER 3DFX. . . . . 1.249 F
MONSTER 3DFX + JEUX. . . . 1.389 F

ACCESSOIRES

CH F16 Combat Stick.	545 F	Side Winder GamePad 3D .	285 F
CH F16 Fighter Stick	795 F	Sidewinder force feedback	1090 F
CH F16 Flight Stick	395 F	Side Winder Precision Pro .	429 F
CH FORCE FX	1.190 F	Squadron Commander	690 F
CH Force FX + JF3	1.349 F	ThrustMaster ACM Card. .	295 F
CH GAME CARD 3	295 F	ThrustMaster F16-FLCS.	1.050 F
CH PEDALS.	495 F	ThrustMaster Millenium . .	599 F
CH PRO PEDALS	795 F	ThrustMaster Volant T2. . .	990 F
CH PRO THROTTLE	895 F	ThrustMaster Rage 3D pad	369 F
CH VIRTUAL PILOT	495 F	ThMaster Formula pod . .	1.090 F
CH Virtual Pilot Pro.	795 F	Thrust. Volant T2 + jeu. .	1.090 F
FLIGHT LEADER 3D	349 F	ThrustMaster Volant FIGP	695 F
Side Winder 3D PRO	395 F	ThrustMaster TOP GUN . .	335 F

Prix indiqués T T C - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles -
Conformement a la loi informatique et libertes N° 78-17 du 6 Janvier 1978 Vous disposez d un droit d acces et de rectification aux données personnelles vous concernant

GEN4

Bon de Commande a expedier ou faxer à DELTAROM
81, Rue D'AMSTERDAM - 75008 PARIS
Tél : 01 45 26 17 17 - Fax : 01 45 26 63 21

Nom . . . . . Prénom . . . . . .
Adresse . . . . . .
Code postal . . . . . Ville . . . . . Tel . . . . . .

☐ Je règle comptant par chèque bancaire. CCP ou par mandat
☐ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

Fortait port Colissimo 24h/48h 32 F pour les CDROM
CEE Suisse et DOM 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD
TOM et Etranger 90 F pour 3 CD + 30 F par 2 CD
Materiel 60 F par Colissimo - Hors France nous consulter
Toute premiere commande doit être reglee par cheque

Rising Lands

Troc en stock

Fatigué des C&C-like qui vous proposent tous un schéma de développement et des stratégies identiques ? Et bien voici Rising Lands, un jeu dans lequel les «autres» ne sont pas forcément des ennemis... et peuvent même devenir de précieux alliés !

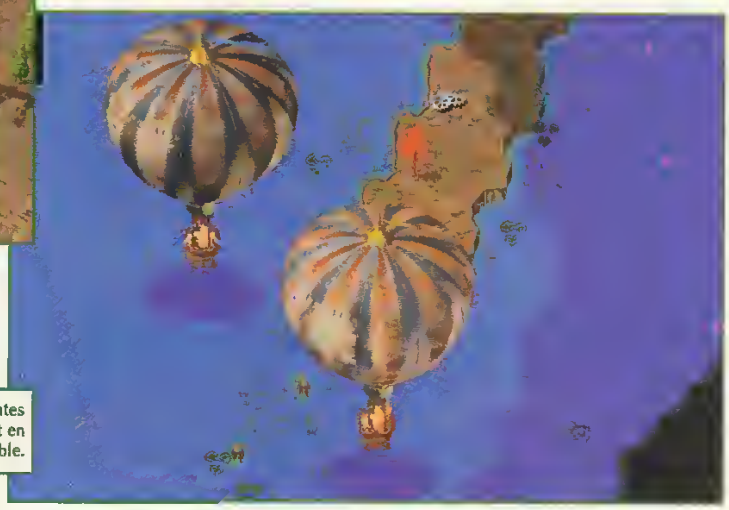
Dès la scène cinématique, vous savez déjà pourquoi il va vous falloir reconstruire une civilisation. Il n'y en a plus. Une grosse météorite s'est écrasée sur Terre et, comme c'était jour de ménage, elle en a profité pour balayer l'ancien monde. Désormais, diverses tribus se partagent âprement les quelques richesses restantes : la nourriture (potirons), les matériaux de construction (blocs de pierre) et quelques pièces mécaniques (objets manufacturés provenant du passé)... bref, ce n'est pas la joie. Une chance pour vous, quelques survivants ont estimé que vous aviez toutes les caractéristiques requises pour devenir leur chef de tribu... et, comme ils ont ajouté que c'était un bon plan pour les gonzesses, vous avez accepté. C'était un piège. Car non seulement il n'y a aucune femme dans le jeu (même pas une p'tite Tania égarée) mais vous allez devoir vous coltiner un ramassis de types qui ne pensent qu'à manger, interrompant à tout moment une activité en cours (ramassage de ressources, construction d'infrastructures et même combat) pour se remplir la panse... une tribu de morfals, quoi ! Au début pourtant, vous vous croirez au cœur d'un univers proche de celui de Warcraft 2 : ramasser des ressources, construire des infrastructures puis produire des unités militaires afin de pourrir la vie de vos ennemis (clans adverses et pillards)... tout ça, vous connaissez déjà ! Par contre, vous découvrirez rapidement que les modalités de jeu sont très différentes.

Oh, pas pour la construction d'infrastructures, elles nécessitent simplement un bâtisseur et quelques ressources pour être érigées. Mais pour la création d'unités civiles on

Même si on peut préférer ceux d'Age of Empires, les animations et les graphismesde Rising Lands sont plutôt réussis

Bâtiment important : la serre de culture. C'est ici que vous pourrez accroître votre population.

Dans Rising Lands, vous rencontrerez même quelques créatures errantes (tortue géante, troll, etc.)... et la plupart sont agressives.



Dans Rising Lands, aucun navire. Toutes les traversées maritimes s'effectuent en ballon dirigeable.

Format C
Éditeur Mic
Sortie dispo
Prix env. 35
Genre gest
Config. Mini. P
RAM, C
Config. Recom. P
RAM, C

Avec une seule cave, un simple incendiaire ennemi peut vous faire perdre tous vos stocks. Construisez-en plusieurs.

De nombreuses séquences cinématiques soulignent les événements marquants du jeu (alliance, défaite, etc.).

Une fenêtre d'échange s'ouvre instantanément dès qu'un marchand adverse entre dans votre marché.

militaires, la démarche est beaucoup plus lourde ! Ainsi, pour obtenir une unité à partir de rien, vous devrez d'abord faire en sorte que vos paysans amènent cinq potirons dans un bâtiment spécial (nommé «culture»), ce sacrifice de nourriture vous permettant d'attirer un nouveau colon. Puis, cette opération effectuée, vous avez deux possibilités. Soit vous dirigez ce colon vers un bâtiment de production afin qu'il en assure le fonctionnement : cave (stockage de ressources), culture (production de colons), bibliothèque (nouveaux sorts druidiques), laboratoire (découvertes technologiques), etc. Soit vous le faites entrer dans un bâtiment de formation pour le convertir en unité spécialisée : sanctuaire (pour le faire devenir paysan, mécano ou bâtisseur), caserne (soldat, incendiaire, archer ou capitaine), monastère (druide), cirque (montreur d'ours ou de rhinocéros), atelier (véhicules terrestres) ou héliport (transports aériens). Cette spécialisation est d'ailleurs réversible puisqu'en envoyant n'importe quelle unité dans le sanctuaire, celle-ci redevient un colon de base, susceptible d'être à nouveau spécialisé dans un autre domaine... la flexibilité de l'emploi en quelque sorte ! Cela vous paraît tortueux ? Oui, je sais, j'ai parfois l'explication poussive... en fait ces modalités de développement sont plutôt faciles à assimiler. Reste le nombre d'opérations à effectuer pour obtenir la moindre unité... très lent et passablement fastidieux !

Ventre affamé n'a pas d'I.A.

D'autant que cela ne s'arrête pas là. Ensuite, vous devrez nourrir ces unités, or, comme je l'ai déjà dit, elles ne pensent qu'à ça ! Certes, l'idée est très originale et confère un certain réalisme au jeu mais elle nécessite également une attention de tous les instants. Car les unités ne s'alimentent d'elles-mêmes que si elles disposent d'un stock de nourriture à proximité... sinon elles dépérissent et finissent par mourir. Vous envisagez une expédition en territoire inconnu ? Emportez avec vous un paysan qui pourra extraire du sol quelques légumes et ainsi nourrir vos troupes (presque une illustration du calembour agricole : «là où j'irai, tous mes potes iront») ! Par ailleurs, le «path finder», c'est-à-dire le module de l'I.A. qui gère les déplacements des unités, a parfois des absences. Il arrive ainsi qu'une unité, dont il est urgent qu'elle rejoigne un point de nourriture, fasse des détours insensés, ▶

Même si la réparation de bâtiments endommagés ne nécessite bizarrement aucune ressource, laisserez-vous ces incendiaires détruire votre marché ?

L'AVIS D'ÉRIC

★ *On aurait aimé n'avoir aucun reproche à faire à ce jeu. Doté de principes très originaux, il nous promettait d'être beaucoup plus qu'un simple C&C-like. Hélas, si Rising Lands sort effectivement le joueur de principes trop souvent rencontrés, il l'entraîne aussi dans un ensemble de procédures assez lourdes qu'une gestion des unités tout à la fois limitée (ni waypoint, ni palette de comportements) et imparfaite (I.A. non finalisée) alourdit encore. Bref, Rising Lands surprend le joueur sans le convaincre entièrement. Dommage.*

Le processus de création d'unités étant relativement pénible, vous ne croulerez jamais sous le nombre (une vingtaine tout au plus).

▶ voire s'arrête bêtement devant un modeste obstacle... se condamnant ainsi elle-même à mourir de faim. Crispant, d'autant qu'aucun système de *waypoint* ne vous permet de pallier ce genre de défaut ! Alors, spécialisation des colons, nécessité de les nourrir... tout cela est très cohérent au regard d'un univers post apocalyptique (rareté de la nourriture et des hommes) mais il aurait fallu que l'I.A. et l'interface (moyennement confortable) soulagent le joueur d'opérations un poil fastidieuses... or ce n'est guère le cas. Reste quand même une dimension très originale qui, elle, ne souffre d'aucun défaut : les alliances et échanges.

EH DIS, ON ÉCHANGE ?

Tout au long des 28 missions proposées, vous rencontrerez en effet des clans adverses susceptibles de passer des alliances avec vous (pacte de non-agression, le plus souvent) ou de vous échanger diverses ressources et/ou unités. Or, non seulement ce système de troc apporte un réel «plus» au genre mais il s'intègre parfaitement dans l'univers post apocalyptique de Rising Lands, un monde dans lequel tout est rare. Pour renforcer encore cette interdépendance entre clans, le jeu vous demande même de choisir un axe de développement technologique à chaque début de mission : agriculture, génie civil, armée et/ou magie. Vous serez donc amené à spécialiser votre tribu dans un nombre réduit de domaines et, par conséquent, devrez impérativement entrer en contact avec d'autres clans (via une unité «messager») pour obtenir les ressources qui vous sont indispensables ou les unités que vous ne pouvez pas produire. Bref, vous l'aurez compris, en dehors des graphismes (sympas), des unités (originales) et des musiques (grandioses), cette intéressante dimension «troc» qu'on retrouve d'ailleurs en multijoueur (link, réseau, modem) constitue le gros point fort de Rising Lands ! ■

Éric Ernaux

Vous pouvez ici distinguer un Hélicop, un Bunker, un Speeder et un Sun (en action).. soit quatre des six véhicules disponibles.

Joie, joie ! Dès le début de ce scénario, des tonnes de ressources à ramasser !

Dès les premières missions, vous découvrirez vite que le clan «jaune» est votre pire ennemi.

Rising Lands

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus

- Concept original
- Univers cohérent
- Système de troc

Les moins

- Gestion des unités
- Maps casse-roupettes
- Lenteur d'ensemble

actua SOCCER 2

«Reste pas sur le banc de touche!»

Alan Shearer

Un réalisme encore jamais obtenu. Nouvelle technique de motion capture avec 10 caméras.

Une sélection des plus grandes stars du foot.

Les 64 plus grands clubs internationaux

24 stades différents et le choix des conditions météo.

actua SPORTS SERIES

©1997 Gremlin Interactive Ltd. All rights reserved.
Actua ® is a registered trademark of Gremlin Interactive Ltd.

POWERVR Gremlin PC CD rom PlayStation FUNSOFT

Même si vous n'appréciez pas les jeux d'action et même si vous êtes allergique aux adaptations consoles (un peu sélectif, non ?), une chose est sûre : Turok ne vous laissera pas indifférent ! Préparez-vous, le spectacle va commencer !

Turok
Dinosaur Hunter

Le monde perdu d'Acclaim

Les dinosaures sont décidément très en vogue en ce moment. Après leur apparition remarquée (et controversée) au cinéma, voici qu'ils débarquent en force sur nos bécanes avec Turok. Dans ce doom-like, nouvelle génération, vous incarnez un chasseur de dinosaures sans cœur et sans pitié qui a pour seul but d'éliminer la faune locale. Comme dans tout bon jeu de ce genre qui se respecte, votre personnage pourra marcher (latéralement ou non), courir, ramper, grimper (aux échelles et aux parois dotées de feuillage) et sauter. La gestion des sauts est d'ailleurs quelque peu hasardeuse et vous devrez vous habituer au système avant de ne prendre aucun risque en effectuant ce mouvement. Dans chacun des huit niveaux proposés par le jeu, des clefs ont été disperséés. Votre objectif premier sera donc de les retrouver afin de pouvoir accéder aux niveaux suivants. Évidemment, au cours de vos explorations, vous trouverez bien d'autres choses : de nouvelles armes, des munitions, des ennemis (ouf !), des aides et des portes secrètes. Ces dernières vous permettent d'entrer dans des zones contenant de nombreux bonus et en particulier des points de force qui pourront vous faire gagner des vies supplémentaires. Les niveaux vous feront évoluer dans des jungles (peu luxuriantes malheureusement), des temples incas et autres édifices de ce genre. Les graphismes sont donc réussis mais on regrettera qu'ils soient aussi spartiates et aussi peu variés. En revanche, les détails graphiques sont impressionnants… sûrement les plus beaux jamais vus dans ▶

Si la vue de tout ce sang vous dérange vous pouvez le supprimer Mais quel est alors l'intérêt de jouer

Voici l'une des plus fréquentes réactions provoquées par Turok « Oh la belle bleue ! »

C'est dans un superbe plongeon que cet ennemi achève sa misérable vie Merci qui ?

Admirez les traînées blanches de mes missiles- l'ennemi qui se trouve en face n'en aura pas l'occasion lui !

Format CD-ROM PC
Éditeur Acclaim
Sortie fin décembre
Prix env. 350 F.
Genre action
Config. Mini. P100, 16 Mo, CD 4x, 25 Mo HD, carte 3Dfx
Config. Recom. P133, 32 Mo, CD 4x, carte 3Dfx

Laissez-vous envahir par la Force !

Jedi Knight™ : Dark Forces™ II

« Le meilleur quake-like » GÉNÉRATION 4

« C'est le jeu de l'année ! » JOYSTICK

« C'est le plus abouti des quake-like ! » PC TEAM

Shadows of the Empire™

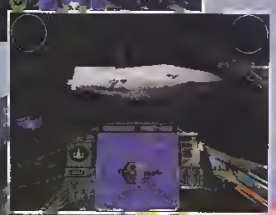
« La nouvelle référence du jeu d'arcade/action dans l'univers Star Wars™» JOYSTICK

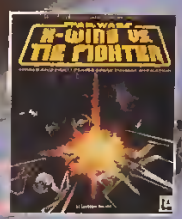
« Une totale réussite » GÉNÉRATION 4

Balance of Power™ *(Disponible Noël 97)*

Le Mission Disk d'X-Wing™ vs TIE Fighter™

Pilotez des vaisseaux inédits dans de nouvelles missions solo et multijoueur, enrichies par des scènes cinématiques.





DISPONIBLES SUR CD-Rom PC

http://www.lucasarts.com
http://www.starwars.com

http://www.ubisoft.fr

3615 Ubi Soft

Ubi Soft

LUCAS Arts

Une des seules scenes cinematiques du jeu . votre resurrection apres avoir perdu une vie...un peu leger, non ?

Gros plan d un monstre des marais Croyez-moi, c est tres mauvais signe de le voir d'aussi près. .

un jeu ! Que ce soit l'effet de brume en altitude, l'écran de fumée après une explosion ou la chute d'un arbre, tout est réussi !
Mais l'exemple le plus frappant de ce méticuleux travail graphique est sûrement la gestion de l'eau. Au-delà de sa remarquable transparence, c'est l'impact des balles dans celle-ci ou la mare de sang qui s'y dissipe peu à peu après avoir tué un ennemi qui impressionne le plus... Remarquez, je m'emballe mais tout bien réfléchi, il y a encore plus impressionnant : les armes ! Voilà ce qui frappe le plus dans Turok (c'est le cas de le dire). Au nombre de 14, elles sont toutes plus balèses les unes que les autres. L'arc déclenche une onde de choc bleuâtre, le lance-grenades provoque de gigantesques explosions, l'arme alien projette de larges rayons lasers et le canon à fusion de gros projectiles violets. En bref, c'est un vrai spectacle pyrotechnique que nous offre Turok ! Et tout ceci s'anime à l'écran sans le moindre ralentissement. Deux autres points très appréciables sont la diversité des ennemis (humains, dinosaures, etc.) et les différentes morts possibles de ces derniers. Certains s'effondrent lamentablement au sol tandis que d'autres restent debout quelques instants en se tenant le visage (le sang giclant un peu partout). Ces animations représentent vraiment un petit plus par rapport aux autres jeux du genre. Mais les ennemis les plus monstrueux et les plus coriaces (vraiment coriaces !) sont les boss de fin de niveau (au nombre de quatre). L'un d'entre eux est protégé par deux 4x4, un autre dégage des nuages nocifs, le Trex arbore un faisceau lumineux rouge dévastateur... en quelque sorte, le spectacle sons et lumières continue ! L'ambiance sonore est plutôt réussie même si les concepteurs n'ont pas jugé bon d'inclure des musiques (il est vrai que dans la plupart des cas, ces musiques

« Les détails graphiques sont sûrement les plus beaux jamais vus dans un jeu »

Si vous continuez a pleurer du sang comme cela, il va vraiment falloir aller voir un medecin !

Le lance-missiles ne sera pas de trop pour venir a bout de ce destrier et de son cavalier !

Cet énorme T-Rex est vraimeot impressionnant. Vous allez en baver pour vous en debarrasser !

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

Club Européen du MULTIMEDIA

Du Jamais Vu en France !

990F La Console de ton choix

+ 1 Manette + 2e Manette

+ Cable Peritel + Carte Mémoire

1er Cadeau Un chèque de **50F**

2e Cadeau Un cadeau surprise Si tu reponds dans les 8 jours

Console Nintendo 64

Console Playstation

Console Saturn

4 JEUX POUR CONSOLES au choix 199F + frais d'envoi

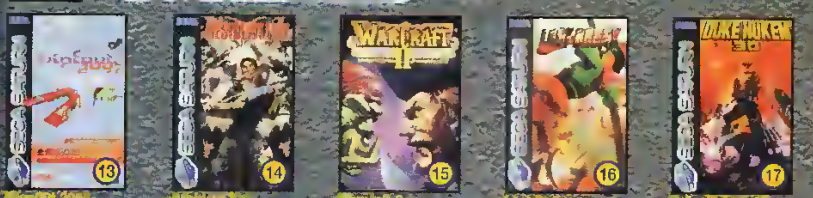
Jusqu'à

1er Cadeau Un chèque de... **50F** à valoir sur l'achat de ton prochain jeu dans le Catalogue du Club

2e Cadeau Un cadeau surprise... Si tu reponds dans les 8 jours

Les Jeux Playstation

Les Jeux Saturn



Les Jeux Nintendo 64

Ou un autre jeu de ton choix...

Par téléphone au 04.37.07.05.05

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démo...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactua-lisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**

En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

☐ **Je choisis l'Offre N°1**

je joins mon reglement de 1.059,90 F (990 F + 69 90 F de frais d'envoi)

Voici la console que je choisis : N°

G41297

1er Cadeau Un cheque de **50F**

à valoir sur l'achat de ton prochain jeu dans le Catalogue du Club

2e Cadeau Un cadeau surprise Si tu réponds dans les 8 jours

Conformement a la loi Informatique et Liberté vous disposez d'un droit d'acces et de rectification vous concernant. Par notre intermediaire, vous pouvez etre amenés a recevoir d'autres propositions d'autres societés. Si vous ne le souhaitez pas il vous suffit de nous écrire a l'adresse susmentionnée

☐ **Je choisis l'Offre N°2.** Voici le(s) jeu(x) que je choisis :

	1er	2e	3e	4e
	N°	N°	N°	N°

- ☐ Je choisis 1 JEU (hors compte double) je joins mon règlement de 238,90 F (199 F + 39 90 F de frais d'envoi)
- ☐ Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) je joins mon reglement de 437,90 F (398 F + 39 90 F de frais d'envoi)
- ☐ Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) je joins mon reglement de 636,90 F (597 F + 39 90 F de frais d'envoi)
- ☐ Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) je joins mon reglement de 835,90 F (796 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Attention Certains Prix comptent double

Envoyez-moi le(les) produit(s) dont j'ai note le(les) numero(s) ci contre, ainsi que mes 2 Cadeaux Gratuits. Si dans les 10 jours je ne suis pas entierement satisfait je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder je deviendrai membre du Club Européen du Multimedia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adherent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage a acheter seulement 3 Jeux Console CD-ROM ou CD-i au moins par an pendant deux ans. Chaque trimestre il me sera presenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhesion sera resiliée immédiatement.

Je regle par : ☐ Cheque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg 35 F - Dom Tom 60 F - Autres pays nous consulter

☐ Je désire être livré en express : j'ajoute 70 F

NMC JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Date _____

Signature obligatoire

(MAJUSCULES SVP) ☐ M ☐ Mme ☐ Mlle

Nom _____ Prenom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se reserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou naturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30/06/96.

Ces deux dinosaures s'observent avant le combat. Laissez-les faire et vous n'en aurez plus qu'un à combattre

En placant les clefs sur le socle destiné à cet effet, vous ouvrirez une porte vers un nouveau monde

L'avis de Sébastien

J'pense sincèrement que Turok aurait pu être excellent. Avec des armes aussi dévastatrices, des détails graphiques aussi puissants, et des boss de fin de niveau aussi impressionnants, il aurait pu s'imposer comme une référence. Malheureusement, les concepteurs se sont contentés de reproduire à l'identique la version Nintendo 64. On se retrouve donc avec un jeu sans scénario, sans objectif dans les missions et sans réelle diversité graphique. Et même si l'on s'amuse, on ne peut que se lamenter devant cette adaptation !

Ce boss de fin de niveau a dû obtenir son permis de conduire en même temps que son permis de tuer

Admirez les détails les auréoles et la mare de sang dans l'eau la fumée et la cartouche éjectée !

En plus des ennemis vous aurez parfois à éviter certains pièges comme ces crochets acérés

Turok Dinosaur Hunter

Graphisme	★★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus

- Détails graphiques
- Effets des armes
- Boss de fin de niveau

Les moins

- Ensemble lassant
- Gestion des sauts
- Pas de multijoueur

sont tellement énervantes qu'on s'en passe volontiers). À ce moment de l'article, vous devez sûrement vous dire que Turok est génial et indispensable. Et bien pas tout à fait car, paradoxalement, ce dernier nous pousse à une certaine réflexion…

Un scénario inexistant

Est-ce qu'après les films à effets spéciaux, nous allons connaître les jeux à effets spéciaux ? Des jeux sans scénario, sans substance mais qui proposent une vitrine d'effets visuels du plus bel effet (qui a dit que cela existait déjà ?). Car en effet, Turok ne propose aucun support, aucun scénario, aucune scène cinématique pour motiver le joueur ou le pousser à aller plus loin. La conséquence directe de cet état de fait est bien sûr la lassitude. Le jeu se résume à errer dans les différents niveaux avec pour seul but de tuer tout être vivant ! Il arrive donc un moment (même en tant que chasseur de dinosaures) où l'on se demande pourquoi on tire sur ces pauvres bestioles sans défense (bon, j'exagère peut-être un peu, elles ne sont pas si gentilles que ça !). Turok aurait vraiment gagné en intérêt s'il avait été aidé par un scénario. Il aurait même pu être génial si les concepteurs ne s'étaient pas contentés, comme nous commençons à en avoir l'habitude, d'en faire une simple adaptation console qui en garde les sempiternels défauts. Car évidemment, le bon vieux système de sauvegarde des *consoleux* n'a absolument pas été modifié. Vous ne pourrez donc sauver votre partie qu'en certains endroits bien précis et cela pour votre plus grand malheur. Pour synthétiser, Turok possède de nombreuses qualités mais le fun n'est pas vraiment au rendez-vous. Est-ce le manque d'ambiance (dû à une absence totale de scénario et de contexte), le manque d'objectifs dans les niveaux, le côté répétitif ? Peut-être un peu des trois. De plus, il ne propose aucune option multijoueur (lacune impardonnable aujourd'hui) pour se rattraper. Un jeu moyen donc dans lequel on arrive tout de même à s'amuser mais qui aurait dû être bien meilleur ! À voir pour la beauté des armes. ■

Sébastien Tasserie

FIGHTING FORCE

POUR SAUVER LA PLANÈTE, ILS DESCENDENT DANS LA RUE!

ystick :
'est beau, ça va vite
ça tape de partout.
n vrai bonheur.

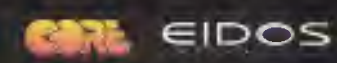
aymag :
ighting Force a de
ns atouts
ur devenir
référence des
nt'em All.

CONCOURS 3615 EIDOS :
Gagnez le jeu Fighting Force avec la carte Monster Sound Diamond

et de nombreux autres lots...

Concours, Articles et Solutions
Support Technique
08 36 68 19 22
3615 EIDOS
www.eidos-france.fr

EN OCTOBRE, CHANGEZ DE TROTTOIR... OU PRÉPAREZ-VOUS AU PIRE!



De nombreux wargamers considèrent la période du front de l'Est de la guerre 39-45 comme la situation stratégique la plus intéressante. Ça tombe bien, c'est justement le thème de Front de l'Est, le petit dernier de Talonsoft ! Prépare la Vodka, kamarad !

Front de l'Est

À l'Est, y'a du nouveau

Déjà, la découverte des graphismes en simili 3D de Front de l'Est devrait éveiller chez tous les généraux virtuels une érection des galons. Que de belles maisons... Que de beaux arbres... Oh, les petits soldats, oh, les jolis tanks, que c'est mignon tout plein ! Si on n'était pas devant un ordinateur, on aurait presque l'impression de se retrouver devant une maquette. Bon, passé l'émerveillement des premiers instants, il faudra songer à donner des ordres et à balayer de la carte ces $*ù£$% de Nazis à la noix/Communistes à la manque (rayer la mention inutile selon le camp choisi). Pour cela, rien de plus simple, même si depuis les derniers Battleground, l'interface a légèrement muté : désormais, une petite barre d'icônes en bas de l'écran permet d'accéder aux options de tir, de déplacement, aux informations, moins nombreuses qu'avant...

Mais où sont les hexagones ?

Du calme, ils ne sont pas partis les hexagones, ils sont juste devenus invisibles... On comprend Talonsoft : la fausse 3D et les hexagones, ça risquait de jurer à l'écran. Aussi, en les activant, le terrain est plongé dans l'obscurité et seuls les endroits où l'unité peut se rendre sont éclairés. Une fois rassuré, il ne reste plus qu'à examiner la carte, à passer les forces présentes en revue, à élaborer un plan d'attaque puis à déplacer ses unités. Elles sont toutes définies par plusieurs caractéristiques (moral, attaque, enfin bref, tout ce à quoi nous sommes habitués) et des points d'action ! Eh oui, ça aussi c'est nouveau. On peut les dépenser de plusieurs manières : tout sacrifier pour un long déplacement, en garder un peu pour réagir lorsque viendra le tour de l'adversaire ou les répartir ▶

Les reliefs ne sont pas extrêmement prononcés dans le sud de la Russie, mais il faut en tenir compte...

Lorsqu'on sélectionne une unité, une petite fenêtre comportant ses caractéristiques s'affiche toujours.

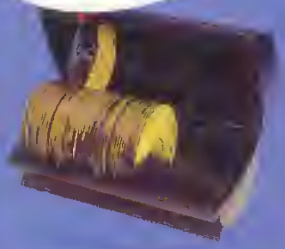
Même si le terrain n'est en réalité qu'un dessin, les petits détails sont nombreux et rendent la carte plus réaliste.

Format PC CD-ROM
Éditeur Talonsoft
Sortie décembre
Prix env. 350 F
Genre wargame
Config. Mini. 486, 8 Mo de RAM, CD-ROM 2x
Config. Recom. Pentium 100, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x

Sélectionneur Automatique pour Compact Disc

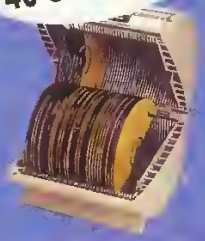
discgear

DG80
COFFRET POUR
80 COMPACTS

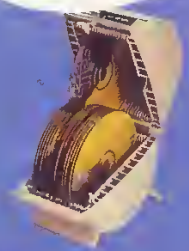


DG60
COFFRET POUR
60 COMPACTS

DG40
COFFRET POUR
40 COMPACTS



DG20
COFFRET POUR
20 COMPACTS



- Répertoire
- Touche de sélection
- Compact et robuste
- Utilisable pour : DVD, CD-ROM, Audio et Vidéo
- Verrouillable
- Disponible en noir ou blanc

à partir de
119F ttc
seulement

EXISTE EN NOIR OU BLANC

SELECTIONNEZ SIMPLEMENT VOTRE COMPACT
discgear LE RETROUVERA AUTOMATIQUEMENT

CONCEPTION KEY WEST STUDIO 01 30 76 66 77

CONTEST 30, AVENUE DE L'AMIRAL LEMONNIER 78160 MARLY LE ROI TEL :01 39 17 18 40 FAX . 01 39 17 18 49

DÉSIGNATION	PRIX UNITAIRE	QUANTITÉ	COLORIS	TOTAL TTC
DG 20 (RANGEMENT DE 20 CD)	**119F ttc**			
DG 40 (RANGEMENT DE 40 CD)	**139F ttc**			
DG 60 (RANGEMENT DE 60 CD)	**169F ttc**			
DG 80 (RANGEMENT DE 80 CD)	**199F ttc**			

JE RÈGLE CETTE COMMANDE PAR :

TOTAL TTC	
FRAIS D'ENVOI	. 50F ttc
TOTAL À PAYER	

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de CONTEST
joindre photocopie de carte d'identité

☐ Carte bleu N° : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration : |_|_|_|_|
joindre photocopie de carte d'identité

NOM : _____ PRÉNOM : _____ TEL : _____

ADRESSE DE LIVRAISON : _____

Signature :

GEN4 12/97

L'éditeur de niveaux offre une simple vue du dessus mais il est tout de même extrêmement complet.

L'avis de Luc-Santiago

★ *Et voilà, Talonsoft va encore vider les bourses (sans jeu de mots, bien entendu) des adeptes du wargame ! Avec Front de l'Est, non seulement le conflit du front Est est très bien reconstitué, mais en plus la réalisation graphique, l'interface et le mode de jeu se démarquent un peu des increvables Battleground ! En clair, en Solo, mais surtout en Multijoueur (l'option « hot seat » est heureusement intégrée), les ignobles envahisseurs bottés et les danseurs de polka vont pouvoir réécrire l'histoire à grands coups de chars !*

adroitement en mouvement, tir, et actions spéciales. C'est sûr qu'avec près de 300 unités (terrestres, maritimes et aériennes), il y aura un certain nombre de possibilités !

Les grandes manœuvres prennent toute leur dimension puisque les actions et mouvements des unités sont animés, et que les lignes de tir dépendent des reliefs et de la visibilité. On remarquera également que le camouflage des troupes dissimulées dans les bois ou ailleurs est parfois effectif en jeu et peut s'avérer bluffant.

Scénarios à gogo

En plus des deux campagnes, une quarantaine de scénarios sont disponibles et jouables indépendamment les uns des autres. Les acharnés qui en viendraient totalement à bout, ainsi que les joueurs créatifs pourront inventer des conflits grâce à un éditeur de niveaux très complet. La taille des cartes n'est d'ailleurs pas limitée et dépend directement de la puissance de l'ordinateur. Avec une énorme bécane, il devrait être envisageable de reconstituer entièrement les trois quarts du front de l'Est, soit des centaines de kilomètres carrés ! Mais il faudrait des mois pour jouer un scénario de cette envergure !

En ce qui concerne les campagnes, elles sont au nombre de huit et sont conformes à la réalité historique, découpées en grandes et petites batailles selon une chronologie assez stricte couvrant 1941 à 1945. Cependant, leur originalité est de comporter des missions dynamiques (que l'on peut activer ou non) de onze types différents et qui dépendront non seulement de la situation au moment présent, mais aussi du grade du joueur : plus il sera élevé, plus il aura d'unités sous ses ordres. Mis à part ces petits «extra», les campagnes suivent la trame historique et il faudra s'attendre à des retournements de situation !

Du point de vue de la réalisation, Front de l'Est ne décevra pas : les graphismes sont très soignés et compte tenu de l'exécution fenêtrée (pas de DirectX), il peut supporter plusieurs résolutions différentes (du 640x480 au 1024x768) sans trop peiner. Durant les batailles, une musique martiale accompagne le tir des canons et le bruit des chenilles . avec une belle casquette étoilée sur la tête et un verre de Vodka, on s'y croirait presque ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

Le contre-avis de Fred

★ *Alors là je m'insurge, voire je passe Luc au peloton d'exécution ! Certes les wargames Talonsoft n'ont pas l'attrait du temps réel, comme Gettysburg ou Un pont trop loin, mais Front de l'Est n'en est pas moins excellent. Je trouve les graphismes superbement détaillés, et l'interface enfin optimisée permet de jouer rapidement sans passer par des dizaines de menus. En plus, vous en connaissez beaucoup vous, des wargames qui permettent de jouer tous les scénarios possibles et imaginables de 39 à 45 sur le front de l'Est, sans parler des campagnes ?*

Même si on a l'air bête en file indienne, sachez qu'on avance plus vite sur une route qu'en faisant du hors piste !

Au lieu de faire du ski, ces idiots de soldats se battent comme des chiffonniers. Ah, ils ne savent pas s'amuser !

Des bosquets, un cour d'eau : ce petit paysage champêtre est presque l'endroit idéal pour pique-niquer entre hommes.

HIT

Front de l'Est

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Simili 3D
- 300 unités
- Contexte

Les moins
- Destiné aux mordus
- Fond classique

INCUBATION

BATTLE ISLE PHASE 4

PC LIVE : « une fois qu'on s'est lancé, on ne peut plus décrocher ! »
PC JEUX : 86% - Génération 4 : ★★★★★ HIT - PC Team : 92%
PC Mag Loisirs : 17/20 - JOYSTICK : 84% - PC SOLUCES : ★★★★

Préparez-vous pour l'Enfer !
Neurones fragiles, s'abstenir ! Suspense, angoisse, migraines et sueurs froides composent le menu de ce joyau stratégique.
Après qu'un virus ait contaminé et transformé les Scay'Gers jusque là paisibles en féroces mangeurs d'hommes, vous vous retrouvez à la tête d'une unité d'élite de Space Marines avec pour ordre d'intercepter et détruire ces hordes de monstres...
Format : CD-Rom PC - Textes écran en français, voix off en anglais.
Blue Byte
3Dfx
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)
http://www.ubisoft.fr
Ubi Soft

Opération Panzer

SSI impératrice

Faute d'évolution notable, les wargames conçus par SSI avaient, depuis Panzer General, des allures d'extension très marquées. Aujourd'hui, grâce à une appréciable refonte des graphismes et un léger enrichissement des principes de jeu, cela bouge enfin !

Quelle rupture graphique ! Ce sont les premiers propos que prononcera l'habitué des wargames SSI en découvrant Opération Panzer, le dernier-né du genre. Oooh, tout n'a pas changé, il retrouvera ainsi l'austérité toute militaire des divers menus qui composent le jeu. Par contre, il ne reconnaîtra pas la représentation graphique du champ de bataille qui depuis trois ans constituait presque la marque de fabrique des « General ». Finie, la célèbre vue aérienne du terrain sur laquelle évoluaient des unités présentées de profil... SSI vous propose désormais une vision plus réaliste et nettement plus esthétique des lieux ! Vue en légère perspective du terrain, unités bénéficiant de plus gros sprites, abondance de détails visuels... les graphistes de SSI ont effectué là un très impressionnant travail de dépoussiérage, et cela sans renoncer à la fidélité historique propre aux précédents titres de la série (maps réalisées à partir de photos aériennes). Les fondus de « Seconde Guerre mondiale » retrouveront d'ailleurs avec bonheur le réalisme historique auquel ils étaient habitués : topographie des lieux, je l'ai dit, mais également forces en présence, les unités engagées (en campagne, certaines ne deviennent disponibles qu'à la date précise de leur apparition), conditions climatiques, durée du conflit (estimée ici en nombre de tours), etc., les cinq campagnes proposées (soit 43 scénarios) ont fait chacune l'objet d'une recherche historique, et ça se voit !

Plus riche encore !

Et bien sûr, il ne s'agit pas d'un respect purement formel du contexte historique, tous ces facteurs ont des incidences directes sur le jeu. Les unités terrestres, aériennes ou maritimes possèdent ainsi des caractéristiques (potentiel de déplacement, portée de vue, puissance de feu en fonction de l'unité attaquée, défense selon le type

Désormais, et c'est une première, vous pourrez voir le champ de bataille en plein écran.

Quelques coups de feu par-ci, une explosion par-là, les animations restent plutôt minimalistes.

L'éditeur de scénarios, simple et... euh, de bon goût ?

En campagne, vous conservez certaines unités d'un scénario à un autre .. à placer sur le terrain en début de mission.

Format CD-ROM PC
Éditeur Mindscape/SSI
Sortie disponible en V.F.
Prix env. 370 F
Genre Wargame (tour par tour)
Config. Mini. P12..., 16 M... 4x, Win 95
Config. Recom. P12..., 16 M... 4x, Win 95

Et toujours, les fameuses séquences cinématiques façon « documentaire historique »...

d'unité attaquante, nombre de munitions, réserve de carburant, etc.) que vous devrez considérer à chaque nouveau scénario, en fonction des objectifs, du climat, du relief voire de la végétation, et cela non seulement pour définir votre stratégie mais également pour choisir vos renforts. Car si la plus grande partie de vos troupes vous est attribuée d'office en début de scénario, vous obtiendrez à chaque combat victorieux ou ville annexée des « points de prestige » (cumulables sur l'ensemble de la campagne) qui vous permettront d'obtenir des renforts, et cela à tout moment. Nouveauté, il vous sera désormais possible, entre chaque scénario d'une campagne, d'upgrader les unités les plus efficaces au combat, en les rendant surpuissantes (gain de points de force additionnel), en les faisant évoluer vers un modèle supérieur (Panzer IV D au Panzer IV G, par exemple), ou encore - pour les plus performantes, désignées comme « leader » - en leur attribuant des caractéristiques hors norme (« tir dévastateur » ou « combat par tous les temps » par exemple).

Plus réaliste, aussi

Par ailleurs, toujours au chapitre des innovations, certaines unités ont désormais des caractéristiques plus réalistes. Ainsi, un tank peut désormais tirer à deux ou trois cases (si aucun obstacle physique ne s'interpose entre lui et sa cible), se déplacer en plusieurs étapes et même écraser des unités d'infanterie ! Du point de vue du réalisme, on appréciera également que les attaques multiples soient enfin prises en compte, toute unité perdant deux points de défense à chaque nouvelle attaque menée contre elle. Bref, Opération Panzer vous propose des principes de jeu et des fonctionnalités connus (interface optimale, jeu en réseau/Net/e-mail, éditeur de scénarios, etc.) en vous offrant suffisamment de « plus » pour que vous n'ayez pas le sentiment d'avoir affaire à un add-on. Remarquable ! ■

Éric Ernaux

L'avis d'Éric

★ ★ ★ ★ *Cinq campagnes (deux allemandes, une américaine, une anglaise et une russe) respectant parfaitement le contexte historico-militaire, des graphismes complètement remaniés, un jeu intégralement en français (voix comprises), une interface toujours aussi accessible, de nombreux petits « plus » qui enrichissent encore le jeu (upgrades d'unités, possibilités d'actions, réalisme d'ensemble)... SSI nous gâte ! Si vous n'aviez jamais approché un wargame historique en tour par tour, le moment est peut-être venu de découvrir le genre !*

Les unités « leader » possèdent même leurs propres tableaux d'honneur !

Toute cette neige... eh les mecs, on s'fait une ch'tite bataille ?

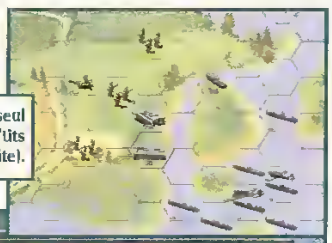
HIT

Opération Panzer

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	–
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Des nouveautés !
- Interface confortable
- Richesse historique

Les moins
- Pas révolutionnaire
- Menus austères
- Scénarios difficiles



Toutes les armées disponibles en un seul écran : terre, mer et air (pour les p'tits n'avions, ils sont en bas à droite).

Plus que cinq tours pour obtenir une « victoire brillante »... ne rêvons pas.

Attaque de Guadalajara : aidez les Nationalistes espagnols à balayer les Républicains (même si vous n'êtes pas d'accord).

Buccaneer

On ne se mouille pas !

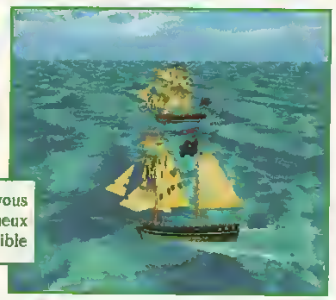
Parcourir les sept mers en vous battant sabre au clair, déjouer les complots ourdis contre vous ou vos proches, goûter les délices de la vengeance, en clair jouer Monte-Cristo ou le capitaine Flint, Buccaneer vous offre tout cela sans vous mouiller !

Ce jeu appartient à une catégorie dans laquelle on ne rencontre pas encore une profusion de produits similaires, à l'inverse des jeux de stratégie. Il est donc difficile de lui trouver des concurrents auxquels le comparer, mis à part Overboard dans un style nettement plus arcade. Buccaneer offre des aspects plutôt attirants comme la possibilité de choisir la trame de fond de votre aventure parmi les six scénarios disponibles. Ainsi, *The Family Name*, a des airs de Monte-Cristo revisité ! Victime de noirs desseins, vous vous retrouvez boucanier d'occasion à votre corps défendant. Mais haut les cœurs, moussaillon ! Il va falloir faire face et rétablir le nom et l'honneur de votre famille par les armes, le courage et la science du combat naval. Et une fois l'honneur familial sauf, que diriez-vous de venger votre frangin ? Ça tombe plutôt bien, c'est ce que vous propose *Sir Rodney'Ruin*. En effet, l'infâme gouverneur Rodney (il en fallait bien un dans une histoire de pirates) a trucidé votre frérot. Ni une, ni deux, vengeance ! Si la romance vous tente, *For Love* évoque le kidnapping de votre fiancée par un pirate sanguinaire et votre départ à sa recherche, prêt à tout pour la retrouver et la tirer des griffes de l'infâme ravisseur, même s'il vous faut pour cela rejoindre la flibuste ! Quant à *A Quest for Treasure* vous propose un grand classique du genre, deux pirates (vous et votre cousine) et une carte divisée en deux. Vous l'aurez compris, il vous faudra retrouver votre cousine et la convaincre de vous suivre pour récupérer le fabuleux trésor. Buccaneer fourni donc la matière scénaristique à de chouettes aventures exotiques

cette image d'intro parle d'elle-même sur la qualité graphique que vous rencontrerez durant le jeu

La ville et ses beautés
Ne manquez pas la taverne, elle sert un rhum excellent

Vous ne pouvez pas changer la couleur de votre bateau mais vous avez le choix du drapeau. On peut pas tout avoir !



Faites attention à vos voiles ou vous perdrez de la vitesse et donc de précieux *miles* sur votre cible

Yoho ! À l'abordage !

On pourrait croire, au premier regard, que Buccaneer donne dans le facile ; que tout le jeu consiste en une suc-

Format CD-ROM PC
Éditeur SSI
Sortie Disponible
Prix env. 370 F
Genre Simulateur de pirates
Config. Mini. P90, 16 Mo de RAM
Config. Recom. P133, 32 Mo de RAM, carte accélératrice 3D

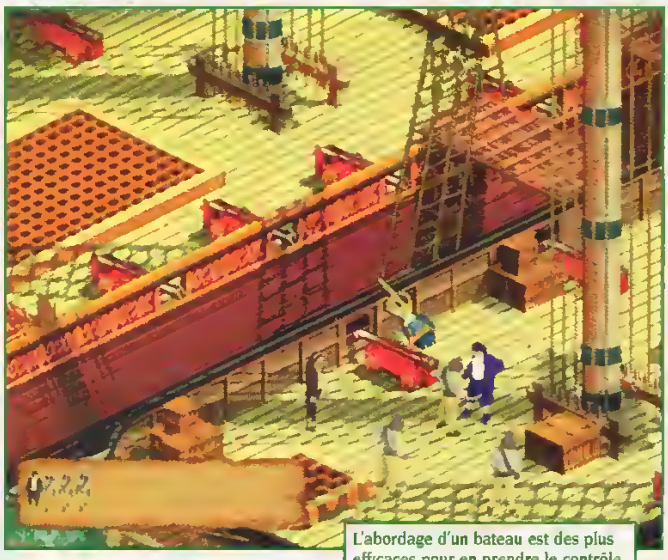
Votre butin tiré du meurtre de pauvres innocents aux mains pleines. Continuez !

L'avis d'Arnaud

★ *Buccaneer est un jeu de simulation comme il en manquait. On peut incarner un vrai pirate pourri jusqu'à la moelle ou un noble personnage contraint par les circonstances de devenir boucanier. Les personnages du jeu ont des histoires bien à eux qui leur rajoutent de l'épaisseur (détaillées dans le manuel). Ils ont presque pensé à tout ces petits gars de SSI, mais pas à un mode réseau qui permette de mener une des quêtes du jeu, ni à des animations intermédiaires supplémentaires qui auraient ajouté à son ambiance.*

Voilà la carte que vous aurez à utiliser pour naviguer entre chaque acte de piraterie

L'attaque de la ville est le passage obligé de tout bon pirate qui ne se respecte pas !



L'abordage d'un bateau est des plus efficaces pour en prendre le contrôle.

cession de visites dans les diverses tavernes à boire un rhum au délicat fumet de vieille semelle usagée... grossière erreur ! Pour arriver à boucler tous ces scénarios il faudra apprendre aussi la gestion ! En bon pirate, vous devrez gérer les stocks de boisson et de nourriture, trouver des marchandises (surtout en les volant !), les revendre pour avoir de l'or, charger vos soutes en boulets et entretenir votre bateau. Et attention, si vous manquez de nourriture vous aurez droit à une mutinerie et à une belle petite pendaison, alors n'oubliez pas de vous réapprovisionner. Pas si facile que cela la vie de flibustier ! Hélas, de grandes lacunes font de la partie gestion une corvée. Par exemple : on aurait aimé avoir le choix entre plusieurs types de marchandises à revendre ou pouvoir garder le contrôle des ville conquises. De plus, l'interface se compose d'images fixes ce qui augmente la sensation d'immobilité (le seul élément qui bouge étant votre curseur !). Vous aurez quand même le plaisir de contrôler votre navire pendant les combats que vous livrerez et, en 3D s'il vous plaît ! Au début il est même recommandé de ne pas s'attaquer à une autre ville que Port de Paix (ville française, paraît-il ?), par la suite, quand vous maîtriserez bien les combats, vous pourrez vous frotter aux forts mieux armés et plus résistants. Toute arrivée réussie dans une ville ennemie donne lieu à une bataille sans merci entre vos fiers-à-bras et les chiffes molles terriennes qui sont sur place. Combat qui, soit dit en passant, se déroule sans vous dès que vous avez choisi le nombre d'hommes que vous y envoyez (ces scènes sont aussi en 3D). On regrettera tout de même que les combats constituent la principale source de scènes à peu près cinématiques. Même si le mode de bataille en réseau (de 2 à 4 joueurs) est plutôt sympathique il n'offre pas beaucoup de possibilités sinon de s'entraîner au combat contre plusieurs navires. Et pour tous ceux que les aventures de pirates intéressent, le manuel contient un bon historique de ces fléaux maritimes. ■

Arnaud Crampet

Buccaneer

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★

Les plus

- La musique rythmée
- Les graphismes 3D
- Le scénario

Les moins

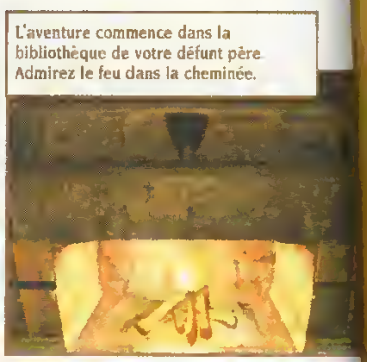
- Le jeu réseau pauvre
- Les combats terrestres
- Peu de cinématiques

Pilgrim

Conte médiéval-culturel

Avec un scénario de Paulo Coelho et un design du dessinateur Mœbius, Pilgrim pouvait difficilement être mauvais. Et en effet, ce jeu d'aventure sauce médiévale mérite toute votre attention. Faites tout de même gaffe, il paraît que c'est culturel !

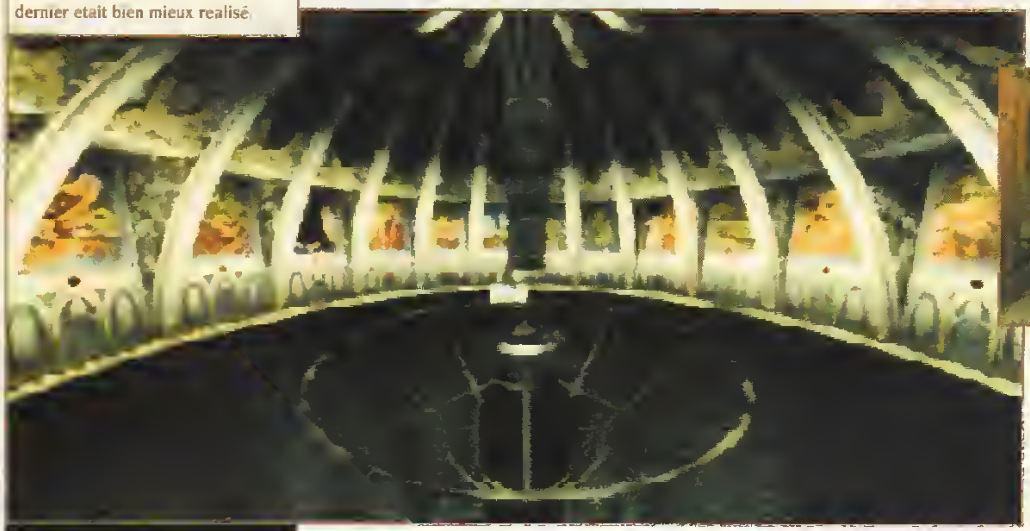
Dès qu'il connaîtra le but de votre visite, ce moine vous enverra dans les geoles de l'abbaye... Sympa !



L'aventure commence dans la bibliothèque de votre défunt père. Admirez le feu dans la cheminée.

Eh oui, culturel ! Et ceci pour trois raisons bien distinctes. Premièrement, c'est un grand auteur qui est à l'origine du scénario (cf. encadré). Deuxièmement, l'atmosphère du jeu va vous plonger dans une France du XIIIe siècle très réaliste. Troisièmement, vous aurez à tout moment accès à une encyclopédie qui vous permettra d'approfondir vos connaissances. Ainsi, lors de vos explorations et discussions avec les personnages, vous aborderez des sujets sur lesquels il vous sera possible d'obtenir de plus amples informations (150 thèmes répertoriés). Même si les textes de cette encyclopédie sont parfois indigestes, ils satisferont certainement votre soif de savoir sur le contexte historique, religieux et social de cette époque. Plus encore, elle vous sera indispensable pour résoudre certaines énigmes pointilleuses (comme celle où vous devez classer les douze plaies d'Égypte). Mais si Pilgrim est culturel, il est avant tout ludique. Situons donc l'aventure. Tout commence en 1208 quand Marc, un templier renégat, s'approprie un manuscrit religieux de la plus haute importance. Au cours de son voyage de retour, il tombe dans une embuscade et se retrouve gravement blessé. Arrivant tout de même à rejoindre sa destination, il transmet le fameux manuscrit à Adalard de Lancrois, votre père (mais aussi chef d'un ordre secret). Ce dernier tombe très vite malade et vous demande alors, sur son lit de mort, de porter ledit manuscrit à l'un de ses amis vivant à Toulouse. Dans le genre dernière volonté, on a déjà fait plus simple !

Certaines salles ressemblent à celles de Zork Nemesis mais ce dernier était bien mieux réalisé



Les nombreuses animations qui ponctuent l'aventure ne sont pas d'une qualité exemplaire

Format CD-ROM PC
Éditeur Infogrames
Sortie disponible
Prix N.C.
Genre aventure
Config. Mini. P75, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x
Config. Recom. P133, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x

Un voyage périlleux

Vous effectuerez vos déplacements via un système de flèches de direction (comme dans Zork Nemesis). Mal- ▶

MEDIA SHOP

CONFIGURATIONS

Carte mère TX Pro + 512 Ko Pipeline burst intégrés PCI E-IDE
16 Mo EDO ext. 128 Mo
Disque Dur 2.1 Go Quantum Cyclone
Carte Vidéo PCI S3 TRIO 64 V+ 1 Mo ext 2
Lecteur Disquette 3" 1/2
Clavier, Souris, Mini tour
Moniteur Haut de Gamme 14" SVGA Couleur BR NE
Écran Garantie sur site

Configurations données à titres d'exemples tout autre assemblage possible

Cyrix 200+	4290 F
Pentium Intel 166 MMX	4790 F
Pentium Intel 200 MMX	5490 F
AMD K6 200	5290 F

OPTIONS

15" 1280X1024/15" Smile Cromaclear	+530/930 F
17" 1280X1024 JEAN	+1890 F
17" SMILE DL	+1930 F
17" SMILE Cromaclear	+2530 F
WINDOWS 95 CD	+690 F
Pack Office 97 PME	+2090 F
Works 95	+230 F
HD Stratus Ultra DMA 2.1Go/3.2/4.3	+150/400/720 F
Moyen Tour	+50 F
Grande tour	+150 F
S3 TRIO 64V+ 2Mo	+60 F
8 Mo Sup. EDO	+180 F
Souris Microsoft Intellimouse	+120 F
Clavier Natural	+300 F

CARTES GRAPHIQUES

S3 Trio 64 UV+ 1 Mo	160
S3 Trio 64 UV+ 2 Mo	220
S3 Virge 2 Mo/4 Mo	280/330
Matrox Mystique II 4Mo OEM	840
Matrox Mystique II 4Mo Boîte+Jeux	980
Diamond VIPER 330 AGP	1290
Diamond Monster 3D 4 Mo OEM	1160
Diamond Monster 3D 4 Mo + JEUX	1350
RAINBOW RUNNER	1380

DISQUES DURS

2.1 Go Quantum Cyclone	1220 F	4.3 Go Stratus Ultra DMA	1940
2.1 Go Stratus Ultra DMA	1370 F	4.4 Go Quantum Cyclone	1590
3.2 Go Stratus Ultra DMA	1620 F	6.4 Stratus UDMA	2690
6.4 Go Quantum Cyclone			2540

CPU/MÉMOIRES

Carte mère TX Pro + 512 Ko			540
Carte mère SHUTTLE LX+Klamath P2 233			4690
Cyrix 200+	530 F	Intel P233 MMX	2460
Intel P166 MMX	940 F	AMD K6 200	1520
Intel P200 MMX	1760 F	PENTIUM 2 233	3340
Simm 8 Mo 32 Bits 60 ns EDO	180 F	SDRAM 16 Mo	480
Simm 16 Mo 32 Bits 60 ns EDO	320 F	SDRAM 32 Mo	800

ECRANS

14 " MPRII 1024X768	1100 F
15" MPRII 1280X1024	1630 F
15" SMILE CROMACLEAR	2030 F
17" 1280X1024 JEAN	2990 F
17" SMILE CROMACLEAR	3630 F
17" SMILE DL	3030 F
MODEM 28.800 AT&T	490 F

MULTIMÉDIA

Lecteur CD ROM 24X Toshiba	650 F
Lecteur CD ROM 20X/24X	530/580 F
Carte son 16 bits Stéréo	100 F
Carte son Soundblaster 16	310 F
Carte son Soundblaster 64	590 F
Haut parleurs 25/80/300 Watts	80/160/260
Caméra SONY Couleur CDD	820 F
Télécommande PC/Pistolet+jeux	200/290 F

PIECES DETACHEES

Sous réserve d'erreurs typographiques. Les prix sont modifiables sans préavis en fonction des stocks disponibles. Nous nous réservons le droit de limiter les quantités. Prix valable du [illegible] au 17/1/98. Les prix s'entendent TTC. Microsoft est une marque déposée.

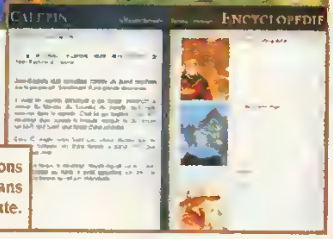
LES MÉDIA SHOP DU SUD

MEDIA 2000
71 rue FONDAUDEGE
33000 BORDEAUX
TÉL : 05 56 81 70 22
FAX : 05 56 81 74 06

MEDIA DIFF
6/8 rue Aubuisson
31000 TOULOUSE
TÉL : 05 61 99 06 88
FAX : 05 61 99 05 89

MICRO MEDIA
32 bd Strasbourg
34000 MONTPELLIER
TÉL : 04 67 99 46 20
FAX : 04 67 99 46 21

Lorsque les personnages vous parlent, leurs lèvres ne bougent pas : seraient-ils tous ventriloques ?



Vous pourrez consulter les informations de l'encyclopédie et les copier dans votre journal de route.

L'AVIS DE SÉBASTIEN

★ ★ ★ *Avec les gardes en uniforme aux portes des villes, les saltimbanques qui peuplent les rues, les commerçants typiques sur les marchés, Pilgrim dégage une ambiance médiévale très réaliste et vraiment plaisante. De plus, si vous êtes un amateur de cette période de l'Histoire, vous pourrez parfaire vos connaissances grâce à l'encyclopédie. Dommage que des défauts de réalisation et des énigmes lassantes viennent entacher un jeu d'aventure dont le scénario est d'une telle qualité qu'il donne toujours envie d'aller plus loin !*

Énigme classique : comment retrouver le poids le plus léger parmi ces dix et en seulement deux pesées ?

UN AUTEUR DE RENOM

Il faut bien reconnaître que le point fort de ce jeu (peut-être même ce qui le sauve), c'est son scénario tiré d'une des œuvres de Paulo Coelho : *Le Pèlerin de Compostelle*. Né le 24 août 1947, cet écrivain brésilien a écrit de nombreux romans dont certains sont traduits en 34 langues et publiés dans 74 pays. Ses œuvres connaissent un succès retentissant en France et en particulier son roman *L'Alchimiste* qui s'est vendu à pres de deux millions d'exemplaires. Son prochain roman, intitulé *La Cinquième Montagne*, doit sortir dans le monde entier en mars 1998. Vous savez maintenant ce qu'il vous reste à faire : lâcher vos claviers et vous mettre à la lecture !

▶ heureusement, aucune animation ne vient ponctuer ces mouvements et vous avancerez donc case par case. Les lieux que vous visiterez sont nombreux et très différents (bibliothèque, abbaye, château en ruine, etc.). Le moins qu'on puisse dire, c'est que Pilgrim va vous faire découvrir du pays... et du beau pays. Les décors sont effectivement très réussis et dépaysants à souhait. En revanche, le graphisme des personnages est quelque peu impersonnel et les animations qui rythment l'aventure de moyenne qualité. On peut classer les énigmes que vous allez devoir résoudre en deux catégories : certaines sont de simples (sic !) casse-tête et d'autres consisteront à rendre service aux différents personnages que vous rencontrerez. Pour mener à bien vos actions, vous disposerez de trois fenêtres qui répertorient les objets que vous possédez, les personnages que vous connaissez et les objets importants que vous ne pouvez pas ramasser. Grâce à cette interface, vous pourrez discuter de tous les sujets avec les personnages d'un simple clic (à vrai dire de deux clics !). Les voix françaises qui accompagnent ces dialogues sont de très bonne facture et certaines d'entre elles vous seront même familières (impossible pourtant de mettre des visages sur ces voix). Il est par contre très décevant que les individus ne bougent pas les lèvres lorsqu'ils parlent. Je veux bien admettre que les saltimbanques étaient nombreux à cette époque mais tout le monde n'était quand même pas ventriloque ! De nombreux petits vices de réalisation viennent donc desservir ce jeu d'aventure (fenêtre de jeu trop petite, énigmes lassantes, animations de moyenne qualité, etc.) mais il génère néanmoins une très sympathique ambiance médiévale. De plus, si vous prenez la peine de consulter l'encyclopédie, vous apprendrez beaucoup sur les us et coutumes de l'époque ! Comment ? Vous vous en foutez ? Bande d'incultes ! ■

Sébastien Tasserie

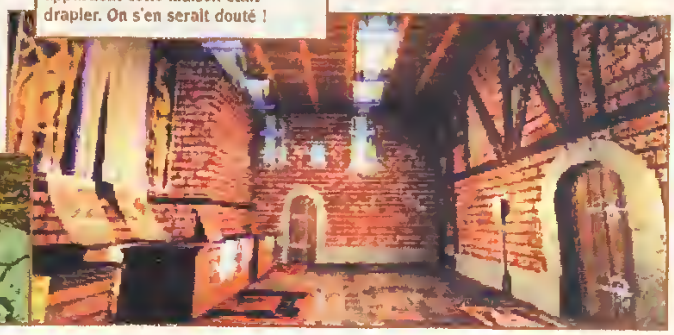
Pilgrim	
Graphisme	★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Décors sympathiques
- Ambiance médiévale
- Scénario entraînant

Les moins
- Énigmes lassantes
- Animations moyennes
- Persos ventriloques

Si ces trois cubes ne me servent pas à m'échapper, je me fais moine !

Le riche commerçant à qui appartient cette maison était drapier. On s'en serait douté !



+ de 6000 sharewares par modem au 08 36 70 28 12

modem inside

Des tonnes de patch (vies infinies...) pour les meilleurs jeux du moment (Quake...)

Mais aussi...

...es démos de jeux et les dernières ...ersions des sharewares du moment, ...ans oublier plus de 10 000 images ...sexy».

Téléchargement

... de 250 Mo de nouveautés commen- ...ées en français, classées et validées ...ur Mac et PC chaque mois.

Rapidité

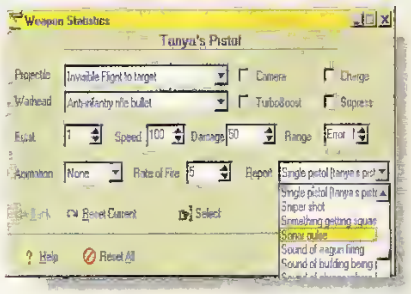
...éléchargez jusqu'à 33600 bps (v34+).

Comment faire?

...our obtenir le logiciel " Sapristi ", ...portez vous au CD-Rom de Géné- ...tion 4, dossier Modem. Si vous pos- ...édez un modem 14.400 et + récent, ...ttention la chaîne d'init est : AT&F, ...T&F1 ou ATZ. Attention le 08 36 70 28 ... doit être suivi de 6 virgules (,) pour ... temporisation.

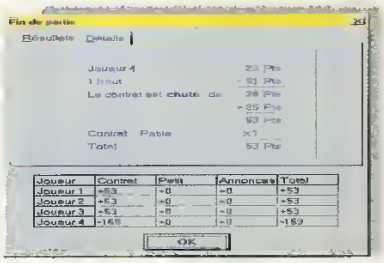
NOUVEAU

LES DEUX SHAREWARES DU MOIS



RedEdit V1.4.0.3 WIN95

RedEdit vous permet de changer à peu près n'importe quel réglage dans Red Alert, depuis le coût des structures et des unités jusqu'aux armes qu'elles utilisent. Le tout avec des menus très ergonomiques.



MAXIDisk v4.11w WIN3

Ce jeux de tarot est suffisamment bon pour rendre le jeu agréable, même pour des bons joueurs. Les règles sont en Français, les cartes en 256 couleurs sont très agréables. Vous pourrez jouer contre 2 ou 3 joueurs dirigés par l'ordinateur.

Sapristi windows + Sapristi mac

Postal

Complètement timbré

« Running with scissors » fait des débuts remarqués avec Postal, véritable ode aux plaisirs conjugués de la démence et du fusil à pompe. Interdit aux moins de dix-huit ans (voire interdit tout court) dans certains pays, mérite-t-il un tel intérêt ?

Un bon feu de camp, excellente solution pour rameuter des villageois et les massacrer en un rien de temps

Personne dans les rues mais les tourelles-canon rendent cette partie de « catch the flag » carrement infernale

Tout d'abord, petite leçon d'anglais. « Postal » est un néologisme *ricain* désignant un barjot, paranoïaque au dernier degré qui est sur le point de craquer, de passer à l'acte. Le genre de type qui écrit des choses comme ça dans son journal intime :

« 5 janvier- Avec mon long manteau rouge, je suis un caméléon. Il ne me voient plus. Mais moi, je sais qu'ils sant là, que l'invasion a déjà commencé. Le papier-alu sur les fenêtres de ma chambre empêche leurs ondes radio de me dévorer le cerveau. Tant pis pour les autres, ils n'avaient qu'à m'écouter. 7 janvier- Je suis le seul qui reste, c'est sûr Ils ont pris le contrôle de tous les autres. Demain, je sortirai vérifier. J'ai arraché les poches de mon manteau, mon armure. Maintenant, je peux tenir mon fusil à l'abri des regards. Le chemin sera long jusqu'à la lumineuse vérité. Et si l'un deux s'approche trop près... »

D'accord me direz-vous, mais pourquoi « postal » ? Tout simplement parce que deux ou trois membres de l'U.S Post Office ont, par le passé, décroché leur flingue et se sont mis à tirer sur tout ce qui bougeait dans la rue. Véridique. Donc, voilà pour l'ambiance, fille bâtarde engendrée par Pbantasmagoria II et Redneck Rampage. Et daus ce jeu, vous n'allez pas prendre le rôle du chef du S.W.A.T. chargé d'arrêter le massacre. Non, le dingue, c'est vous. Ça calme, hein ? Bémol toutefois vers la fin (vous ne comprenez pas ? C'est normal, jouez-y et vous comprendrez). C'est bien connu, même les paranos ont des ennemis. Votre histoire de conspiration n'en est une, uniquement dans la mesure où personne ne vous croit. Ça ne veut pas dire que vous ayez tort. Mais ne comptez que sur vous-même pour trouver la voie et le prouver à la face du monde. Car pour l'instant, tout le monde vous en veut..

Théâtre du carnage

En 3D isométrique ou en 2D vue du dessus, vous allez, au cours des 16 niveaux, devenir l'ange rédempteur d'un flot continu de flics, shérifs, sol- ▶

Le barbecue version *Psychose*. Rassemblons-nous autour de l'atre, ami, et devisons agreablement

Format PC CD-ROM
Éditeur running with scissors
Sortie novembre
Prix env. 350 F.
Genre Simulation de serial-killer
Config. Mini. P 166, 16 Mo de RAM, carte SVGA, CD-ROM 2x
Config. Recom. P 166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x

Le 1er magazine de jeux vidéo pour tous

HORS SERIE

VSD Jeux Passion

PC • Nintendo
PlayStation
Mac • Saturn

Le nouveau magazine des jeux vidéo

Un flipper CD-Rom Mac/PC en démo dans ce numéro

Le guide

- 50 jeux essentiels pour Noël
- Ordinateur ou console : que choisir ?

La folie Lara Croft

Pour *VSD Jeux Passion*, Vanessa Demouy incarne Lara Croft, l'héroïne de *Tomb Raider*. Enquête sur ce best-seller mondial, vendu à 2,5 millions d'exemplaires.

Il teste *Flight Simulator 98*

Tomb Raider II : comment passer les premiers niveaux.

Acteur de *FIFA Soccer*

Les nouvelles stars des jeux vidéo

NRJ

Un hors-série de VSD, 124 pages - 29 F seulement

Joli vol plane ! Voilà le resultat de l'impact d'une roquette que le S.W.A.T aime bien servir en amuse-gueule.

L'avis de Xavier

★ *Attention danger ! Sans vouloir jouer les moralisateurs bas de plafond, il conviendra de ne mettre Postal qu'entre les mains de joueurs connaissant le sens des mots « second degré ».*
★ *Et on ne parle pas de brûlure... Si on se prête au jeu, l'ambiance pourra faire passer la pilule d'une finalité quasi inexistante. Et puis, avec une telle dose de violence totalement gratuite (du moins semble-t-il), on n'aurait pas craché sur un soupçon d'humour échevelé. Comme quoi, comme disait Pierrot, on peut rire de tout... mais pas avec n'importe qui.*

dats, musiciens de fanfare, etc. Vous aurez même l'occasion de libérer les âmes d'un troupeau d'autruches, histoire de vérifier si la réincarnation, ça fonctionne. Comme d'habitude, les recoins regorgent de bonus tels que des gilets pare-balles, munitions et autres boîtes à pharmacie. D'ailleurs, mention spéciale pour les décors. Chacun d'entre eux est une peinture qui se prolonge tout au long du niveau. Pas de texture, pas d'éléments répétés à l'infini, un vrai travail d'artiste. Et si jamais vous passiez derrière un obstacle, un ingénieux système de vision à rayon X vous permet de garder un œil sur votre personnage. Dommage toutefois qu'on doive se contenter d'arpenter les rues ou les terrains vagues. Impossible en effet d'entrer dans les bâtiments ni d'interagir en aucune manière avec l'entourage. Un bosquet ne prendra pas feu même si vous lui lancez un cocktail molotov. Mais bon, vous avez encore de quoi vous défouler entre votre ghetto, une mine de cuivre, une base militaire sans oublier, entre autres, l'indispensable parc municipal où les troupeaux de victimes innocentes aiment à paître dans un calme bucolique. Ah ! Le parc municipal... Vous pourrez y tester la totalité de votre arsenal qui va du petit fusil mitrailleur au lance-flammes en n'oubliant pas le grand classique : le RPG. Mais les auteurs l'ont joué fine sur le chapitre du « passant-qui-passait-et-qu'en-a-pris-une ». Ce ne sont que des adultes, il n'y a aucun enfant. Faut pas trop pousser quand même. Surtout au States où ce jeu a soulevé une véritable polémique. L'émoi a même motivé une déclaration de leur ministre des Postes de là-bas qui a officiellement déclaré « *Je ne suis pas le dernier pour la déconne mais là, faut pas charrier, y'a rien de drôle dans Postal* ». Je paraphrase, c'est vrai. Mais a-t-on pensé à lui dire qu'il ne s'agissait que d'un jeu ? ■

Xavier Hanart

Arrêtez de piétiner mon cadavre, bande de rascals, je suis mort ! Sans moi, le monde court à sa perte, c'est sur.

Même vu du dessus, le carnage continue. Les agents du peage de ce pont rendent la monnaie comme ils peuvent.

Bougez pas les musicos, je vais vous inculquer le sens du rythme Allegro ma non troppo par Smith & Wesson.

Postal

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Scénario allumé
- Ambiance glauque
- Décors travaillés

Les moins
- But final assez abscons
- Armes conventionnelles
- Personnages laids

OFFREZ VOUS EN EXCLUSIVITÉ LE NOUVEAU SON

EFFET SPATIAL 3D

MITSUMI circlesound

PC CLUB PLUG - IT

VOUS OFFRE

AVEC CHAQUE BOITIER 3 D COMMANDÉ

2 LOGICIELS MAGIX

CRÉEZ VOTRE MUSIQUE AVEC MUSIC MAKER

MIXEZ ET ENREGISTREZ VOS TITRES PRÉFÉRÉS AVEC MUSIC STUDIO

BOITIER 3D SON EFFET SPATIAL

199 Fttc

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31/12/97 DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

UN SON QUI VOUS FERA VIBRER !

FONCTIONNE AVEC TOUS TYPES D'ENCEINTES INFORMATIQUE
UN SIMPLE BRANCHEMENT ENTRE LA SORTIE AUDIO DE VOTRE PC ET VOS ENCEINTES SANS MONTAGE NI DÉMONTAGE
LIVRÉ AVEC CABLES UNIVERSELS DE CONNECTION ET ADAPTATEUR SECTEUR

GARANTIE 1AN CONSTRUCTEUR

PC CLUB PLUG - IT 30, AVENUE DE L'AMIRAL LEMONNIER 78160 MARLY LE ROI TEL / FAX 01 39 16 30 35

JE RÈGLE CETTE COMMANDE PAR :

☐ Chèque bancaire au pastal à l'ordre de PLUG - IT CLUB
joindre photocopie de carte d'identité

☐ Carte bleu N° : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
joindre photocopie de carte d'identité
Date d'expiration : |_|_|_|_|

DÉSIGNATION	PRIX UNITAIRE	QUANTITÉ	COLORIS	TOTAL TTC
BOITIER 3D EFFET SPATIAL + LOGICIEL MUSIC MAKER ET STUDIO OFFERT	199F ttc		GRIS	
			TOTAL TTC	
			FRAIS D'ENVOI	50F ttc
			TOTAL À PAYER	

NOM : _____ PRÉNOM : _____ TEL : _____

ADRESSE DE LIVRAISON : _____ Signature :

POUR UNE LIVRAISON RAPIDE COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE AU : 01 39 16 30 35

GEN4 12/97

Battlespire

Bien «in»spiré !

Il est temps de ressortir les bâtons magiques, les anneaux enchantés et les épées à deux mains : avec Battlespire, l'aventure nous attend en vue subjective avec, à la clé, des quêtes, des monstres et des passages secrets !

Après Daggerfall, leur jeu de rôle aussi gigantesque que buggé, Bethesda s'est accordé une petite pause en réalisant Battlespire, basé sur le même principe de jeu, mais situé dans un environnement plus réduit : une forteresse (toujours au pays de Tamriel). Une façon de réconcilier le grand public avec le jeu de rôle en somme !

La citadelle de Battlespire n'est pas tres accessible. Mieux vaut prévoir des moyens aériens pour s'y rendre !

Prisonnier du donjon

Comme c'est l'usage dans le genre, une partie commence par la création détaillée du personnage, comprenant compétences, classe de personnage (parmi une quinzaine), pays d'origine, choix des sorts, équipements, avantages et faiblesses. De ce côté là déjà, rien à dire ou presque puisque c'est la génération du personnage la plus fouillée (mais moins que dans Daggerfall) qu'on ait vue sur PC. Reste que pour un vrai rôliste sur table, le système de jeu peut sembler plutôt arriéré (à part, peut-être, pour les joueurs de Donjons et Dragons !). Quelques dizaines de minutes plus tard, l'aventure peut commencer. On se retrouve donc dans un souterrain mal éclairé représenté en 3D. Graphiquement, tout dépend de la machine dont on dispose : en dessous du Pentium 133, on misera sur une basse résolution avec écran réduit. À partir du P166, on agrandira l'écran, avec une haute résolution agréable, et au-dessus, on profitera d'une haute résolution vraiment superbe. Si en plus on dispose d'une carte 3D dans le moteur, on bénéficiera d'un graphisme et d'une animation de très grandes qualités. Seule ombre au tableau, les textures, de qualité inégale, donnant parfois à certains endroits un aspect vraiment quelconque. Bref, une fois ces considérations techniques oubliées, il sera peut-être temps de commencer à jouer ! Comme dans un doom-like classique, l'exploration se fait de manière habituelle : on bouge la tête à la souris, on rampe, on saute, on ouvre des portes et l'on combat à l'arme blanche ou avec un arc.

Visiblement, a Battlespire, la survie en cachot n'est pas une compétence que l'on peut beaucoup développer !

Ne tranchez pas ce vieillard en deux ! Il va effectivement vous donner des informations essentielles !

Après quelques heures de jeu, une première constatation s'impose : on s'ennuie un peu... L'univers est familier et sans grande originalité, les quêtes ne sont guère motivantes, les objets magiques sont peu innovants, et la partie dialogue (questions à choix multiples) n'est pas d'une réel-

Format CD-ROM PC
Éditeur Bethesda
Sortie disponible
Prix N.C.
Genre jeu de rôle
Config. Mini. P90, 16 Mo, CD-ROM 2x
Config. Recmm. sans 3D fx : P200, 32 Mo, CD-ROM 4x ; avec 3D fx : P166, 32 Mo, CD-ROM 4x

Ces drôles de *scrglnhgfg* sont très nombreux. Ils sont idiots mais parviennent parfois à vous désarmer ! Un comble !

On peut même choisir le physique de son personnage. Avec un canon pareil, mieux vaudra éviter les trolls lubriques !

Lorsque les sorciers n'ont rien de mieux a faire, il invoquent un demon majeur pour se distraire.

le interactivité, cependant il reste la liberté totale dans les actions.

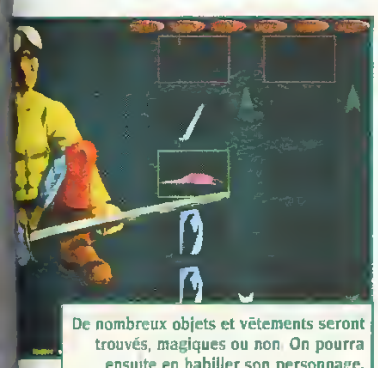
Mais c'est surtout lorsque les sangs commencent à s'échauffer et qu'il faut régler des affaires entre hommes (enfin, entre hommes et moustres le plus souvent) que le bât blesse. Les ennemis ne sont pas dotés d'une intelligence fabuleuse, et la souris sert à ce moment-là à donner des coups dans tous les sens. C'est très inconfortable et peu pratique pour se montrer précis.

Le *spellmaker* permet quant à lui de fabriquer ses propres sorts en paramétrant trois éléments distincts comme la nature des dommages, s'il s'agit d'un sort offensif, et le ou les éléments qu'il altérera. Il ne reste plus qu'à lui attribuer un raccourci-clavier et il sera prêt à être lancé. Il s'agit évidemment d'une option surtout utile pour les magiciens, la mana s'épuisant très rapidement. La résolution des énigmes ne pose pas trop de problèmes puisque celles-ci sont à base de leviers, de passages secrets, d'interrupteurs ou d'objets à retrouver. Elles sont loin d'égaler celles d'Azrael Tears par exemple, alors que les moteurs graphiques de ces deux jeux se ressemblent beaucoup !

Reste l'option multijoueur qui bénéficie d'un principe déjà utilisé par Diablo : même si des *deathmatches* sont possibles (mais peu intéressants), il est amusant d'accomplir le jeu à plusieurs en coopératif. En plus, contrairement à Diablo, les quêtes restent actives et peuvent donc être résolues avec des amis, voire par plusieurs équipes de joueurs ! Mais pour profiter de tout cela, les conditions sont vraiment compliquées : le jeu tourne sous DOS ! Il faut également prévoir de très grosses configurations et des cartes accélératrices 3D.

En définitive, Battlespire semble être un jeu chargé de faire la transition entre Daggerfall et sa suite, Morrowinds. Le jeu n'apporte pas grand-chose au genre, si ce n'est combler le manque de produits de ce type, avec une très bonne réalisation. ■

Luc-Santiago Rodriguez



De nombreux objets et vêtements seront trouvés, magiques ou non. On pourra ensuite en habiller son personnage.

Un systeme d'interrupteurs permet de surélever les passerelles pour ne pas être obligé de nager dans les flammes !

L'avis de Luc-Santiago

★ ★ ★ *Tout le monde a désormais l'habitude : sans carte 3D, point de salut ! Dans Battlespire, à moins de jouer sur Pentium 166, le PC devra souquer ferme ! Mais même avec une bonne configuration, le rôliste, ou l'aventurier, risque d'être un peu déçu par ce jeu nettement plus sommaire et moins passionnant que Daggerfall. Même si on apprécie toujours ce genre d'univers (ses monstres, sa magie, ses combats, ses passages secrets), on jouera à Battlespire avec une curiosité qui ne récompensera que les plus persévérants.*

Battlespire

Graphisme	★★★
avec carte 3D	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★
avec carte 3D	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

★ • Liberté
• Création de persos
• Quêtes « actives »

Les moins

★ • Interface inégale
• Originalité limitée
★ • un peu triste

Civil War Generals II

Nord versus Sud !

Sierra nous invite à prendre part au conflit le plus fréquenté du monde ludique, la guerre de Sécession, avec son dernier titre Civil War Generals II. Plus historique, plus réaliste, plus tout, sera-t-il la nouvelle référence du Nord contre le Sud ?

On ne présente plus cet événement historique américain majeur qu'est la guerre de Sécession. Le nombre d'ouvrage, de films, de baudes dessinées (les Tuniques Bleues entre autres) et de jeux informatiques (North and South) qui, depuis la nuit des temps, en ont fait leur base scénaristique sont innombrables. Si Civil War Generals II peut faire penser à des jeux récents tel que Sid Mayer's Gettysburg par certains détails de son scénario et de sa présentation, ce n'est pourtant pas un fac-similé de ses concurrents. Avec un style ultra classique pour un wargame, Civil War Generals II se démarque par une interface des plus simples à maîtriser, dotée d'un système de raccourcis clavier extrêmement pratique. C'est dans près de 40 nouveaux scénarios différents, ainsi que dans d'autres entièrement créés par vos soins, que vous pourrez peut-être réécrire l'histoire. Que ce soit en mode Bataille simple (pour jouer sans faire de campagne) ou en mode Campagne, vous pouvez jouer tous les scénarios du côté Nordiste ou du côté Sudiste ce qui multiplie encore les possibilités du jeu.

De nouvelles unités font leur apparition, comme le mortier, les états-majors ou l'artillerie lourde. . Toutes les unités combattantes possèdent des caractéristiques réalistes. Par exemple une cavalerie attaquant des canons fera des ravages importants. Et si les artilleurs s'échappent, ils laisseront leurs pièces d'artillerie à l'abandon que vous pourrez récupérer pour armer vos troupes (elles passeront dans votre stock pour de

De petites séquences vidéo illustrent les combats. Dommage qu'elles ne soient pas de meilleure qualité

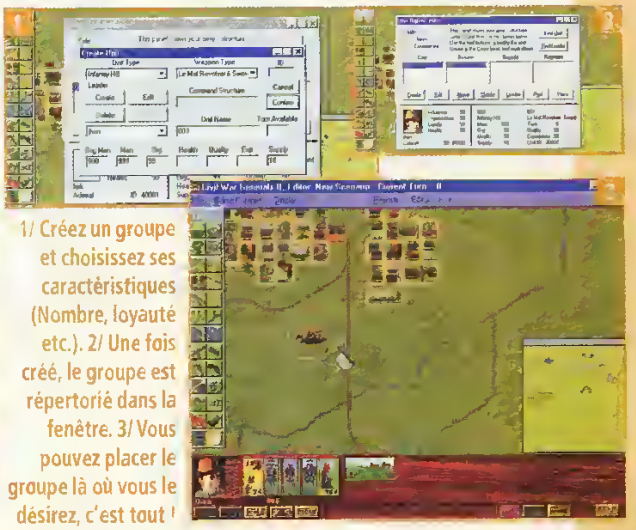
Hou . voilà le dernier. À la chaaaarge ! Tous sur ce régiment ! Et pas de quartier, réduisez-le en flaque !

Quel choix difficile à faire ! Portée ou destruction ? Destruction ou portee ? La est la question !

Tiens . On essaie de m'envahir. C'est un comble, on va voir qui va envahir l'autre tout à l'heure!

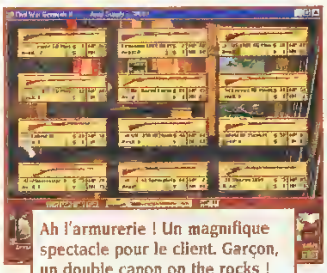
Format CD-ROM PC
Éditeur Sierra
Sortie Disponible
Prix Env. 300 F
Genre Wargame
Config. Mini. P100, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x
Config. Recom. P120, 16 Mo de RAM CD-ROM 4x

L'ordinateur commence à sentir passer l'attaque, voici ce qui reste de ses lignes de défense si bien nourries !



1/ Créez un groupe et choisissez ses caractéristiques (Nombre, loyauté etc.). 2/ Une fois créé, le groupe est répertorié dans la fenêtre. 3/ Vous pouvez placer le groupe là où vous le désirez, c'est tout !

prochains réapprovisionnements !) Vous pourrez même lancer des charges mais cela vous coûtera des points de moral si vous échouez. Alors attention, sinon vos hommes déprimeront ! Par contre, si vous réussissez, l'avantage de la charge est de doubler les dégâts infligés à l'ennemi (ou à vos propres troupes quand vous perdez) et de vous faire gagner beaucoup plus de points de moral !

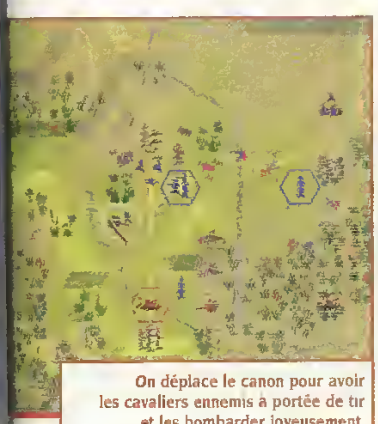


Ah l'armurerie ! Un magnifique spectacle pour le client. Garçon, un double canon on the rocks !

CARTES À LA CARTE...

Voici ce que tout le monde doit attendre .. l'éditeur de cartes ! Si vous croyez qu'un éditeur de cartes se doit d'être lourd, moche et peu pratique, c'est que vous ne connaissez pas celui de Civil War Generals II ! Ici pas de problèmes pour trouver un décor particulier tout est sur icones et en SVGA je vous prie. Vous pouvez créer quasiment tous les tracés de route, de chemin de fer ou de rivière et, si vous n'en trouvez pas de suffisamment plaisant, un simple et rapide clic droit vous en débarrassera. De plus vous avez des cartes aussi grandes que dans le jeu. Seule la création des unités est un peu difficile au début et encore. Mais je vous entends d'ici ! Vous vous dites «Ce doit être super pour les parties à deux !» Eh bien oui ! Même si la version testée comportait encore quelques bugs en réseau (qui seront absents de la version définitive et sans nécessiter aucun recours aux *patches*, en théorie du moins) on peut néanmoins voir à deux sur le même ordinateur que tout le côté stratégique est décuplé et que l'ensemble se joue assez rapidement. En tout cas si le joueur d'en face ne met pas deux heures à se décider ! Dans ce cas là vous pouvez limiter le temps imparti à chacun. Quant aux graphismes, ils sont comme les décors en SVGA. Mais ne vous attendez quand même pas à obtenir le même rendu que dans Gettysburg car ici il n'y a point de 3D ! Pour tous les fondus d'histoire, le CD du jeu contient aussi un historique sur la guerre de Sécession avec les armes utilisées par chaque camp aux divers stades du conflit ainsi que le résumé de leurs principales actions. Civil War Generals II possède des atouts pour vous scotcher devant un champ de bataille virtuel pendant des dizaines d'heures héroïques... ■

Arnaud Crampet



On déplace le canon pour avoir les cavaliers ennemis à portée de tir et les bombarder joyeusement.

L'AVIS D'ARNAUD

A l'évidence ce jeu paraît tout désigné pour les fans du genre comme pour ceux qui le pratiquent de temps en temps car il fait preuve d'une bonne jouabilité et demande un bon niveau de réflexion. Mais pour le réseau, une patience à toute épreuve (à cause du temps de décision de l'adversaire) sera de rigueur si vous ne fixez pas de limite de temps aux tours. Plus différent qu'il n'y paraît des autres softs portant sur la guerre de Sécession, Civil War General II devrait bientôt faire partie de la ludothèque du fan de wargames !

HIT

Civil War Generals II

Graphisme	★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Le réalisme
- L'encyclopédie
- La jouabilitée

Les moins
- Attendre après l'ordi.
- Vidéo en petite fenêtre
- Qualité de ces vidéos

Sabre Ace

La danse du sabre

Après avoir sauvé le monde en avion durant les guerres de 14-18 et de 39-45, il est temps de poursuivre le combat pour la liberté en pacifiant le ciel de Corée ! Grimpons dans notre F-51 Mustang et faisons chauffer mitrailleuses et roquettes !

D'habitude, ce sont plutôt les wargames qui exploitent le contexte historique de la guerre de Corée. Et pourtant ! Les combats firent rage sur terre et en mer, certes, mais aussi en l'air. Sabre Ace nous intègre donc au sein d'une petite escadrille américaine ou communiste afin de gagner le conflit d'un côté ou de l'autre.

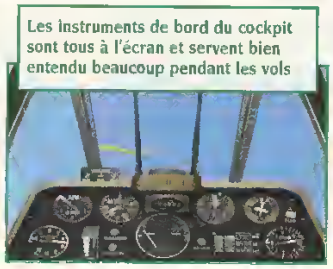
Comme c'est l'usage, on créera un pilote qui, au fur et à mesure de sa carrière, gagnera médailles et grades. Il n'y a cependant pas de crainte à avoir puisqu'en cas de problème (éjection, amerrissage, atterrissage forcé, avion bousillé, etc.) il sera toujours possible de recommencer la mission échouée (trois tentatives, pas plus !).

Même s'il propose des combats à vue, Sabre Ace n'est pas tout à fait destiné aux professionnels de la simulation. Le pilotage des appareils, bien que précis, est plutôt arcade et ne pose pas de gros problème de prise en main, sauf à l'atterrissage. L'accomplissement des missions n'est pas très difficile et les adversaires ont bien du mal à abattre un joueur tout juste adroit. Le ralliement des points de rendez-vous est automatique (par simple pression d'une touche), même s'il est évidemment possible de naviguer tout seul comme un grand grâce au plan de vol. Toutefois, si l'on choisit la facilité et que l'on «zappe» d'une zone chaude à l'autre, on se retrouvera pile en face des objectifs : bâtiments à détruire, appareils qui tentent de barrer le passage, etc. Il suffit alors simplement d'engager le combat directement, sans même se soucier de l'approche ! Les puristes feront peut-être la grimace, surtout lorsqu'ils découvriront le «padlock» désastreux de Sabre Ace : comme il n'y a pas de cockpit virtuel (impos-

De très beaux écrans intermédiaires s'affichent pendant le chargement des missions. Ils sont variés et nombreux

Au fur et à mesure de vos missions, le mécanicien décorera votre avion selon le nombre d'adversaires abattus.

Si vous avez le temps, pourquoi ne pas accomplir de superbes figures aériennes avec vos adversaires ? !



Les instruments de bord du cockpit sont tous à l'écran et servent bien entendu beaucoup pendant les vols

Format CD-ROM PC
Éditeur Virgin
Sortie décembre
Prix env. 300 F
Genre simulateur de vol arcade
Config. Mini. Pen 166, 16 Mo, CD-ROM 2x, carte 3D
Config. Recom. P133, 32 Mo, CD-ROM 4x, 3Dfx

Dommage que ce F-51 soit monoplace, j'aurais bien emmené ma fiancée faire cette promenade au crépuscule !

sible de tourner la tête en dehors des vues fixes), on suit l'ennemi ciblé en passant successivement d'une vue cockpit à l'autre !

On déplorera également le clipping décevant des appareils, visibles de très loin, et qui grossissent soudainement lorsqu'ils sont à portée. Même si les adversaires ne sont pas extrêmement offensifs, ils donnent tout de même du fil à retordre puisqu'ils passent leur temps à s'évader. Les combats sont donc souvent assez longs et l'on remercie parfois les ailiers d'avoir fait le plus gros du boulot, afin de pouvoir rentrer à la base et passer à autre chose !

La réalisation, quant à elle, a été soignée : l'accélération 3D étant gérée, on se retrouve avec une qualité graphique impeccable (résolution unique 640x400), quasi photographique lorsqu'on est à 6000 pieds, grâce à de belles textures en 65000 couleurs. Lorsqu'on se rapproche du sol, elles deviennent moins précises et prennent un aspect vaguement gélatineux. Les villes sont malheureusement aplaties, mais certaines constructions sont en 3D, comme par exemple les objectifs à détruire (usines, ponts, QG, bases, citernes, etc.). L'animation quant à elle ne souffre aucun ralentissement et garde, en toutes circonstances, une grande fluidité sur Pentium 120.

On pourra bien sûr piloter plusieurs avions différents, alliés ou soviétiques : le F-51 Mustang, le F-80 Shooting star, le fameux F-86 Sabre et son turboréacteur, le Yak 9 et le Mig 15. Il ne sont évidemment pas tous disponibles immédiatement mais confiés les uns après les autres au fur et à mesure des campagnes.

Non seulement Sabre Ace ne propose pas de cockpit virtuel, mais il n'y a pas non plus de caméra extérieure mobile

Même si les commandes et le système d'armement sont assez simples, chaque avion comporte une radio et un plan de vol. Ils permettront de naviguer et de donner des ordres aux ailiers dans les missions où l'on est leader d'escadrille : plusieurs types de formation et d'attaque sont ainsi disponibles afin de rendre les offensives groupées efficaces.

L'intelligence artificielle est quant à elle bien réglée, même si l'on regrette que les pilotes adverses ne soient pas suffisamment agressifs.

Voici donc un beau jeu pour pilotes débutants équipés en carte 3D : sans être une véritable simulation, Sabre Ace en conserve l'essentiel et se révèle plaisant ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

L'interface principale du jeu : on peut lire son courrier, passer à la prochaine mission, aller s'entraîner, etc

L'avis de Luc-Santiago

★ *Face aux grosses pointures (Falcon 4, Red Baron 2...), Sabre Ace joue la carte de l'arcade : une prise en main rapide, un contexte historique fouillé, des missions faciles, des combats à vue intéressants font de ce simulateur une distraction impeccable pour tous ceux qui désirent piloter sans apprendre par cœur un manuel de 500 pages et être immédiatement au cœur de l'action. En plus, la réalisation a été soignée et bénéficie d'une finition graphique plutôt réjouissante. Une bonne surprise, pas exempte de défauts, mais qui conviendra bien aux débutants.*

Sabre Ace

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus

- Animation
- Prise en main
- Tout en français

Les moins

- Facile
- Combats *longuets*

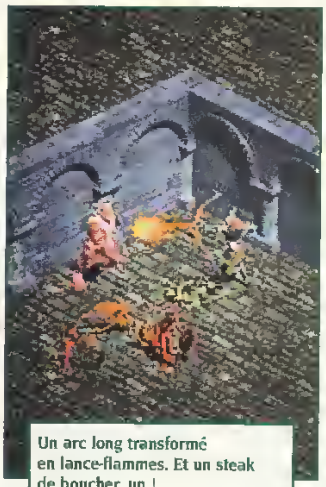
Presque un an après sa sortie, Diablo voit apparaître son premier add-on. Pour les fans du « moi-vois, moi-tue », voilà une bonne solution pour patienter jusqu'à la sortie de Diablo 2 en lattant du nouveau monstre avec un perso tout neuf et tout ridicule.

Diablo : Hellfire

Les babouches en feu

Il est midi. Les quatre héros ont rendez-vous à l'auberge du sanglier. Thierrol le mage est déjà assis à la table et sirote une liqueur de Troll. Il est impressionnant dans son armure dorée. En face de lui, Cednaar le guerrier s'installe, une bière des steppes à la main. Il a l'air terrible dans son armure en écailles de dragon. Enfin, Erica la Rogue arrive et commande un double whisky de hyène. Elle a l'air dangereux dans son armure de platine. Ils ont déjà nettoyé le monde de Diablo... quinze fois. Mais aujourd'hui, ils attendent la venue d'un nouveau personnage. Et qui dit nouveau personnage, dit nouveaux monstres et nouveaux dangers. Il va falloir reprendre du service. Tout à coup, les portes s'ouvrent. Il arrive. Et là, dans toute l'auberge, c'est la stupeur... puis l'éclat de rire général. Fred le Monk fait son apparition. Avec son petit bâton de gardien de chèvres, son pantalon bouffant bleu ciel et ses babouches, il a l'air... ridicule.

Voilà comment pourrait se dépeindre une scène de la vie quotidienne chez les joueurs de Diablo. Hellfire, le premier add-on de Diablo arrive enfin. Il poursuit l'histoire après la mort de ce cher, mais chétif, Diablo. Au menu, vingt nouveaux monstres, cinq nouveaux sorts, une trentaine de nouveaux objets magiques, et le moine, nouvelle classe de personnage. Pour les nouveaux monstres, vous les découvrirez en temps voulu, c'est-à-dire en tête à tête. Et croyez-moi, si certains s'avèrent être une balade de santé, comme ces squelettes ailés, d'autres risquent de vous pourrir la ▶



Un arc long transformé en lance-flammes. Et un steak de boucher, un !

Le sort immolation, bien utile lors des soirées méchouis.

Format CD-ROM/PC
Éditeur CUC
Sortie disponible
Prix env. 150 F
Genre extension diablo
Config. Mini. P[illegible], 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95, 150 Mo DD, Diablo
Config. Recom. P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95, 150 Mo DD, Diablo

Toutes babouches dehors, je me lance à l'assaut de cette ignominie architecturale.

Le méga-moine a la babouche légère en pleine euphorie magique

CD Consoles

Tomb raider 2 (PS)
sex symbol pour vous séduire !

Golden eye (N64)
du jamais vu sur console

Exclusif : Le guide d'achat Noël 97
pour bien choisir ses jeux sur Playstation, Saturn et Nintendo 64

Exceptionnel
212 pages de news

Ton CD-Consoles...VITE !

En kiosque à partir du 30 novembre

Le sort search vous permet de voir tous les objets oubliés dans une salle.

L'avis de Cedric

★ *Un add-on pour Diablo était forcément une excellente chose.*
★ *Un nouveau perso, de nouvelles bestioles, de nouveaux sorts et de nouveaux objets étaient forcément une excellente chose.*
★ *Mais tout cela est gâché par le fait que Hellfire s'adresse uniquement au mode Solo. Et comme le moine est franchement ridicule, on en vient à se poser des questions sur la nécessité de cet add-on. Dites Monsieur Blizzard, certes il y a des truands sur le Net, mais il y a aussi des joueurs honnêtes qui auraient aimé latter du moine en babouches...*

vie. Ceux qui ont pris l'habitude de latter du gnome, du mort vivant ou du rhinocéros à deux pattes sans se poser de question et en ne voyant plus dans ces mignonnes *ch'tites* bébêtes que de la chair à épée, ceux-là risquent de se secouer un peu plus le bulbe en voyant les toutes nouvelles bestioles.

Interniet

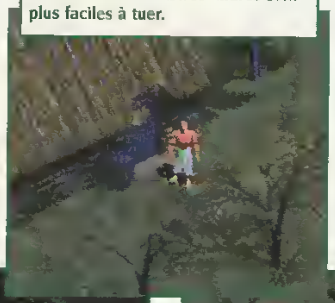
La tarentule, notamment, n'est pas parmi les plus amicales. J'ai bien essayé d'expliquer au gnome vert que sa hache géante faisait mal, il n'a pas arrêté de l'affûter sur ma tronche. Bon, il faut dire que cet espèce de moine chauve avec une natte donne très très envie de lui cogner dessus, mais quand même ! Pour ce qui est des nouveaux objets, pas de révolution en soi mais de bonnes innovations. Par exemple, certaines runes (of fire, of lightning, etc.) permettent de piéger un objet (arme, porte...) avec des sorts de feu, de lumière ou

Un nouvel objet magique : la blacksmith oil qui retape de 20% la durée de vie de vos armes.

autre. Seulement voilà, Hellfire souffre d'un très gros défaut. Il ne s'adresse qu'au mode Solo. Pas de moine sur Internet (ouf...), pas de rune non plus. Autant dire que piéger des objets, sachant que la plupart des monstres ne les utilisent pas, est assez inutile. Heureusement, des anneaux ou encore des potions vous permettront d'augmenter les dommages d'une arme ou encore ses chances de toucher, et j'en passe et j'en oublie des nouvelles armes et armures.

Les nouveaux sorts aussi, sont assez chouettes. Warp, par exemple, vous emmène près de la sortie la plus proche. Search permet de voir tous les *ch'tis* objets tombés à terre et que vous auriez oubliés. Reflect renvoie l'attaque sur l'attaquant, Berserk fait taper un ennemi sur ses potes, Wall of lightning permet de créer un mur de lumière qui fait mal et Immolation balance tout plein de boules de feu qui immolent les bestioles qu'elles touchent. Voilà voilà. Le fait que les persos se déplacent plus vite en ville est également une bonne chose. Pour finir, disons que ce sont huit nouveaux niveaux qui vous attendent, ainsi que deux décors tous neufs (crypte de marbre et caverne gluante) et que de nouvelles quêtes vous attendent dans ce Hellfire. Pas de quoi fouetter un chien (B.B. ne le permettrait pas de toute façon), mais c'est déjà ça. ■

Cedric Gasperini



Pantalon bouffant, babouches à la mode : les monstres hilares sont plus faciles à tuer.

Notre moine à la mords-moi-le-nœud sait heureusement se servir de son beau bâton de berger.

Allez voir ce paysan, il vous donnera une bombe runique bien utile pour le dernier niveau.

Diablo : Hellfire

Graphisme	★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Nouveaux objets
- Nouveaux monstres
- Améliorations

Les moins
- Nouveau perso
- Nouvelles quêtes
- Uniquement mode Solo

Daphné sur mini CD-Rom 8x8

Une collection de photos exclusives sur mini CD-Rom 8 x 8 cm.

Déjà parus :

CD-Rom disponible sur simple demande par Minitel : **3617 Point photo**

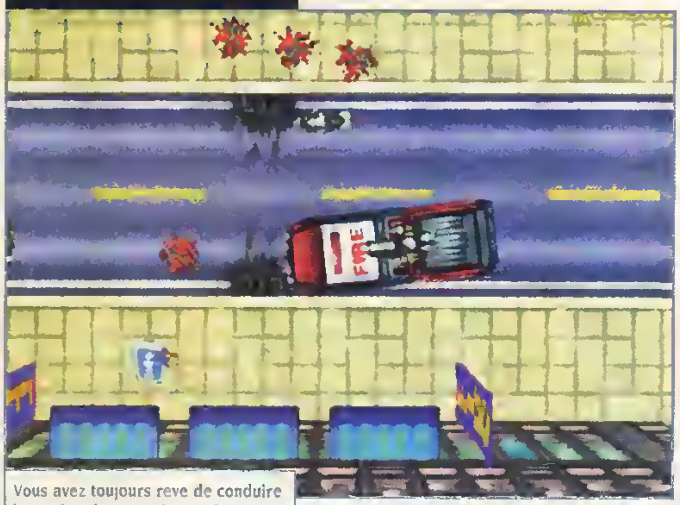
5 minutes suffisent !

Grand Theft Auto

En voiture parrain

Pour ceux qui rêvent de faire leurs premiers tours de roue dans la mafia, c'est l'occasion ou jamais de défouler leurs bas instincts en devenant porte-flingue de «cosa nostra» avec pour seule ambition : «devenir parrain à la place du parrain»...

J'écris cet article de la cellule où je croupis maintenant après l'équipée sauvage durant laquelle je me suis pris pour un dangereux mafioso. Volant voiture sur voiture, je n'ai pas hésité à rouler sur leurs conducteurs sauvagement assommés à grands coups de barre à mine. Tout cela avait pourtant commencé le plus innocemment du monde. En effet, le matin même à la rédaction, on m'a confié Grand Theft Auto au milieu d'une poignée d'autres jeux en me disant «écoute, on a une semaine pour boucler ce canard alors tu testes, jusqu'à ce que mort s'ensuive s'il le faut, pour nous rapporter tout ça dans 24 h.» Sur ce, n'écoutant que mon courage, j'enfourne les jeux à tester dans mon sac et rentre chez moi. Tapant dans le tas au hasard, je saisis le premier CD (Grand Theft Auto évidemment !).



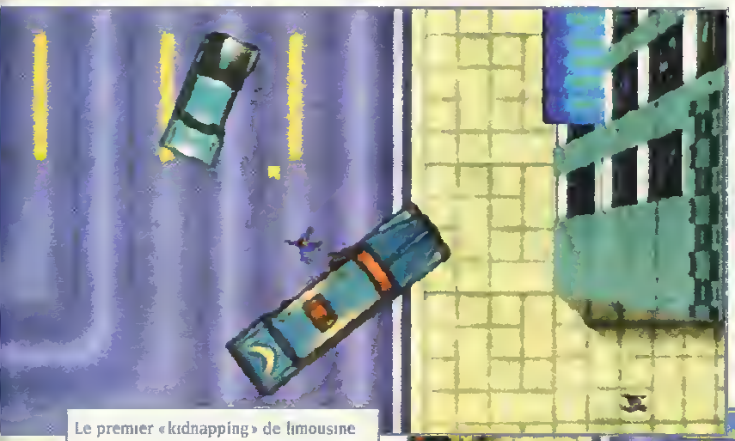
Vous avez toujours rêvé de conduire le camion des pompiers, même sans permis. Voilà le résultat.

Voilà qui est intéressant : un automatique flambant neuf. Et les munitions sont gratuitement fournies avec !

Aucune chance de voir l'assurance me rembourser cette voiture. Après tout ce n'est pas la mienne !

Une musique à tuer les vivants et à réveiller les morts secoue ma torpeur. Je suis vite ramené aux dures réalités de ce monde de brutes virtuelles où je dois me tailler une place au soleil en évitant de me faire mettre à l'ombre. Je sélectionne donc le truand que je veux incarner (un gros méchant standard avec toutes les options y compris la moustache) dans la première des trois villes accessibles durant le jeu (New York, San Francisco ou Miami). Arrivé au jeu en lui-même, je suis relativement déçu par les graphismes un peu faibles et le fait que l'on est en vue de dessus, ce qui n'est pas très pratique pour faire des acrobaties sur le bitume (attention les voitures ne sont pas indestructibles et souffrent quand on percute un obs-

Format CD-ROM PC
Éditeur DMA Design/BMG
Sortie dispo
Prix env. 350 F.
Genre simulation de mafioso
Config. Mini. P120, 16 Mo de RAM
Config. Recom. P100 avec 3Dfx, 32 Mo de RAM.



Le premier « kidnapping » de limousine est toujours un souvenir émouvant pour un apprenti parrain !

Les cabines de telephone sont des endroits rêves pour recevoir un contrat.

Tous les moyens sont bons pour arriver à destination, même si on doit voler un bus scolaire.

Voilà ce qui arrive aux chauffards qui ne savent pas distancer un simple vehicule de police

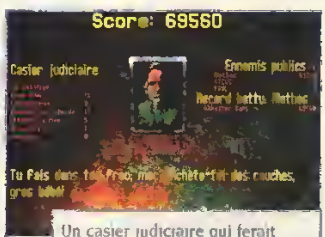
tacle). On m'indique sur mon phone portable le lieu où je dois me rendre pour un job. Hélas le manque de carte transforme la ville en labyrinthe et seule une flèche vous indique la direction à vol de corbeau. Le premier contrat est d'aller récupérer une tire repérée par les flics et de la ramener à un garage.

Plus méchant tu meurs...

Mon manque de voiture me force alors à en voler une. Pour cela je me place sur la chaussée (chose qui dans toute grande ville équivaut à un suicide ou même pire, à la survie au stade de momie confinée dans ses bandelettes comme *tout en camion*). Une voiture s'arrête devant moi et je l'attaque sauvagement laissant le conducteur inanimé mais en vie (pas pour très longtemps) puis je décide de l'écraser pour éliminer un témoin. Là, ô surprise, mon score s'est arrondi de 300 points après le vol, ce qui me pousse à voler une limousine et me permet de constater que plus la voiture est chère plus on a de points ! Quelques minutes plus tard je vole un bus à l'arrêt. Manque de bol (pour mon personnage mais pas pour le fun !) les programmeurs ont un sacré sens de l'humour, un message m'indique que je ne dois pas passer en dessous de la barre de 50 miles/h sinon boum ! (rappelez-vous du film Speed). Vous pourrez découvrir d'autres missions secrètes faisant référence elles aussi à des films en parcourant les villes. Plus tard, ayant écrasé un policier par erreur en tentant de fuir, je me suis aperçu que cela rapportait des points, de plus leurs bagnoles sont super-trafiquées et donc particulièrement intéressantes à voler (rapidité et maniabilité). Cela dit, il y a quand même une morale... plus vous tuez de monde, plus les forces de police seront à vos trousses et plus vous courez le risque de vous faire abattre sans sommation. Côté flingues, on peut s'armer en cassant certaines caisses qui libèrent un pistolet, une mitrailleuse, un passe pour sortir de prison ou carrément un bakchich pour les flics.

Au moment où je m'aperçus que le jeu en réseau était possible, tout bascula. Après avoir fracassé virtuellement une centaine de fois mon adversaire, l'avoir écrasé avec tout ce qui roule, du camion poubelle à la limousine, c'est là que je me suis pris pour Al Capone et que les flics m'ont arrêté. ■

Arnaud Crampet



Un casier judiciaire qui ferait passer Al Capone pour une vierge effarouchée voleuse d'enjoliveurs !

Faire le biker c'est bien, Mais gaffe aux voitures ! Sinon c'est l'accident et vous n etes pas le plus lourd !

L'avis d'Arnaud

★ *Grand Theft Auto se situe dans la nouvelle vague de jeux où l'on incarne un méchant et non un héros au grand cœur. Il semblerait*
★ *que l'idée d'abord suggérée par Comand & Conquer (on pouvait incarner le Nod) puis par Dungeon Keeper de pouvoir jouer*
★ *le méchant, ait séduit les programmeurs qui passent de plus en plus facilement du côté obscur de la Force pour créer des jeux où l'on incarne le méchant en le tournant en dérision. Au final, un jeu sympa, on regrettera seulement la pauvreté graphique qui rappelle celle de Machine Hunter par certains côtés.*

Grand Theft Auto

Graphisme	★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- La musique rythmée
- Le fun en réseau
- L'humour omnipresent

Les moins
- Les graphismes pauvres
- Le manque de cartes
- La vue de dessus

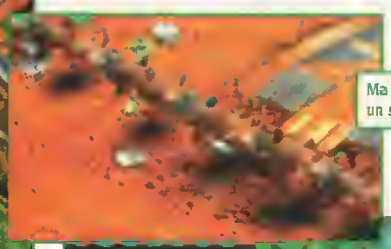
Bienvenue au cours d'invasion terrestre en dix leçons. Aujourd'hui nous verrons le chapitre invasion par les mers avec notre invité du Troisième Type The Reap. Dans ce cours nous aborderons le pilotage du vaisseau d'invasion standard...

The Reap

E.T. changer maison !

Dans les classiques du genre comme Super Star Dust, Raptor ou Novastorm, vous incarniez le héros mystérieux qui sauvait l'univers à bord de son *vaisseau de la mort*. Ici point d'héroïsme, vous êtes le méchant alien qui envahit la Terre pour bouffer de l'humain à chaque repas et profiter à sa place de la biosphère. Bref, vous allez foutre une sacrée pagaille ! The Reap fait partie des ces nouvelles productions où vous serez du côté obscur de la Farce ! Donc vous piloterez votre fidèle vaisseau dans un univers en 3D isométrique de toute beauté dont les définitions vont de 320x200 à 640x480, avec des scènes intermédiaires très soignées. Bien sûr la carte accélératrice 3D est de rigueur. Le même soin a été apporté à la bande-son qui est quasi parfaite et rappelle

Que voici des personnes prévenantes, elles m'ont prepare un superbe comité d'accueil



Ma carrosserie va encore en prendre un sérieux coup avec ces rouleaux piquant !

Plus destructeurs en kamikazes que quand ils vous tirent dessus ces zeppelins !

V'la la DCA qui déclenche un joli feu de barrage. J'espere que vous avez des dons de contortionniste !

Voici un boss avec lequel vous ne manquerez pas de faire couler de l'encre verte

Format PC CD-ROM
Éditeur Take 2 Interactive
Sortie dispo
Prix N.C.
Genre shoot them up
Config. Mini. P100, 16 Mo de RAM
Config. Recom. P133, 32 Mo de RAM

Ce soir on ne peut décidément pas s'empêcher de me mettre le feu pour un oui ou pour un non !

Ces helicos ont un armement auquel il est difficile de résister même pour un pilote chevronné.

L'avis d'Arnaud

Même si le principe du shoot them up est des plus classiques, Take 2 Interactive nous montre que l'on peut encore le faire évoluer et le rendre plus agréable à jouer. Mais comme je l'ai dit une difficulté évoluant trop rapidement pourrait bien faire fuir certains joueurs qui n'ont pas l'habitude de manier un paddle. Surtout que vous ne pourrez pas sauvegarder entre deux missions ! Ceci dit The Reap est un bon shoot que l'on peut même partager avec un compère sur la même machine. Le shoot de Noël quoi !

Vous avez un choix difficile a assumer, celui de votre prochaine mission d'extermination.

les musiques de film qui ou fait des invasions extraterrestres un sujet des plus utilisés au cinéma. La vue en 3D isométrique présente certains inconvénients comme le fait que le vaisseau *bouffe* régulièrement les bordures de l'écran. En revanche elle apporte l'avantage indéniable de permettre de vrais effets 3D tel que, par exemple, l'arrêt réaliste des tirs ennemis par les obstacles du décor. Ce qui est appréciable pour passer les endroits où la puissance de feu nécessaire pour éliminer les batteries ennemies au sol est au-dessus de vos moyens. Ce jeu, sans être révolutionnaire, offre des nouveautés par rapport à ses prédécesseurs. Notamment la possibilité de remplir dans l'ordre de vos préférences les missions d'un Environnement (nom donné aux grandes étapes du jeu qui contiennent les missions que vous aurez à remplir), ce qui permet de faire des provisions d'options pour les parties les plus dangereuses de la séquence d'invasion. Hélas le système de sauvegarde utilise des codes qui ne sont donnés qu'à chaque début d'Environnement, il vous sera donc impossible de sauvegarder entre deux missions

Il y a un sacré boxon dans le coin et je pense que c'est de ma faute !

Tu tires ou tu te tires ?

Le clavier n'offrant pas une cadence de tir suffisante pour survivre (à moins d'atomiser touche par touche votre bon vieux clavier et de subir de graves lésions du doigt), l'emploi d'un paddle possédant une fonction *auto-fire* est plus que recommandé. Tirer ou se faire tuer, telle est la règle en vigueur dans l'univers impitoyable de The Reap ! Il est dommage qu'on ne puisse pas choisir un niveau de difficulté concordant avec ses capacités. Si l'on ajoute à cela une difficulté évoluant trop rapidement par rapport aux niveaux passés, il devient très difficile pour le joueur lambda d'atteindre un niveau élevé dans ce jeu (mais pas pour les pros du réflexe médullaire qui vivent scotchés à leur console comme le pou à son araignée favorite). Autre grosse ombre au tableau, le fait que l'on ne puisse pas conserver les armes précédemment acquises dans la partie pour en changer en cours de route comme dans Raptor (il n'est donc pas rare de se retrouver avec une arme minable au plus mauvais moment). Ces inconvénients nuisent un tant soit peu au plaisir d'évoluer dans ce jeu par ailleurs excellent. En effet, The Reap relègue les meilleurs jeux du genre à l'âge de pierre ! Passons à la cerise sur le gâteau, les parties à deux sur la même machine sont toujours des plus passionnantes mais, ô surprise, vous aurez aussi des codes pour ne pas avoir à recommencer tous les niveaux depuis le début. Super non ? ■

Arnaud Crampet

The Reap

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus

- Les graphismes fins
- La bande-son
- La jouabilité

Les moins

- La difficulté élevée
- Pas de sauvegarde
- "Atrophie" des armes

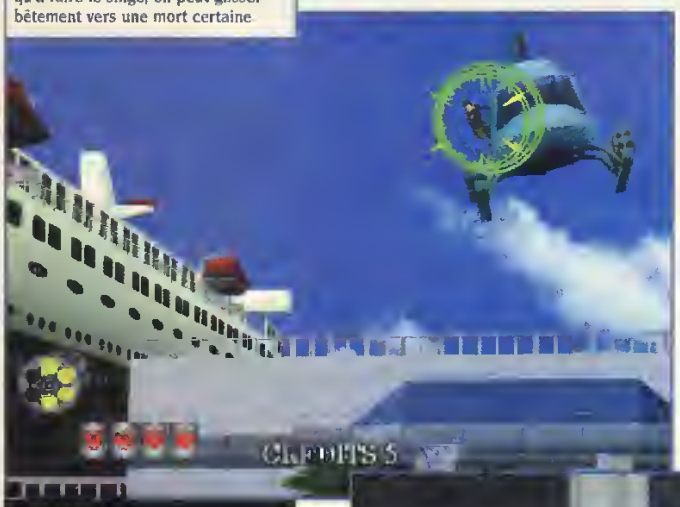
Virtua Cop 2

Grand moment de détente

Après s'être forgé une solide réputation sur diverses plates-formes, Virtua Cop 2 va transformer votre PC en stand de tir. Rien de bien neuf sous le soleil levant, Sega préférant toujours l'adaptation fidèle à la création fiévreuse.

Avec Virtua Cop 2, Sega poursuit son offensive d'adaptation de ses plus grands hits sur nos petits PC qui certainement n'en demandaient pas tant. Et comme d'habitude, on serait tenté de dire que Sega sera toujours Sega. Virtua Cop 2 est pratiquement en tout points ce qu'il était en borne d'arcade ou sur Saturn, l'interface mise à part, mais nous reviendrons sur ce point. Donc, pour ceux d'entre vous qui viennent de s'évader de prison après dix années passées à attendre une remise de peine, petit rappel des faits... Virtua Cop 2 vous propose d'enfiler le gilet pare-balles d'un flic d'une brigade d'intervention, dernier rempart entre les honnêtes citoyens de Virtua City et les truands qui, de toute évidence, ont décidé de tenir une convention dans cette ville. Vous déambulez dans les rues, le métro, les usines de votre chère cité et tout un tas de patibulaires déboule face à vous en essayant de vous faire des aérations un peu partout. À vous de défourailler plus rapidement qu'eux et de les envoyer *ad patres*. En fait, un cercle s'inscrit sur l'écran puis entoure le tireur le plus immédiatement menaçant. Cette sorte d'horloge décompte le temps qu'il reste avant que le truand ne fasse feu, en général à peine deux secondes. Vous pointez votre curseur et pan ! Ciao bambino et pour l'amour de votre prochain, n'oubliez pas de repasser. Mais, vous vous en doutez bien, tout cela serait trop simple s'il suffisait de sulfater tous azimuts comme un malade. Les différents niveaux prenant place dans trois endroits publics, de pauvres victimes innocentes passent leur temps à traverser la zone de tir. Et là, une seule solution pour éviter la bavure bête et méchante : un calme zen.

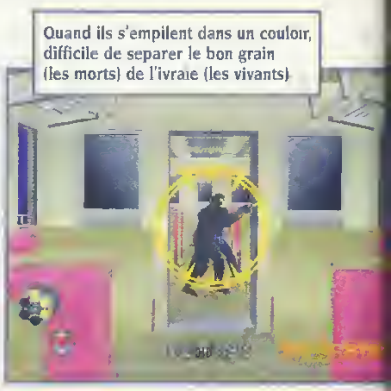
J'en connais un qui va vite apprendre qu'à faire le singe, on peut glisser bêtement vers une mort certaine

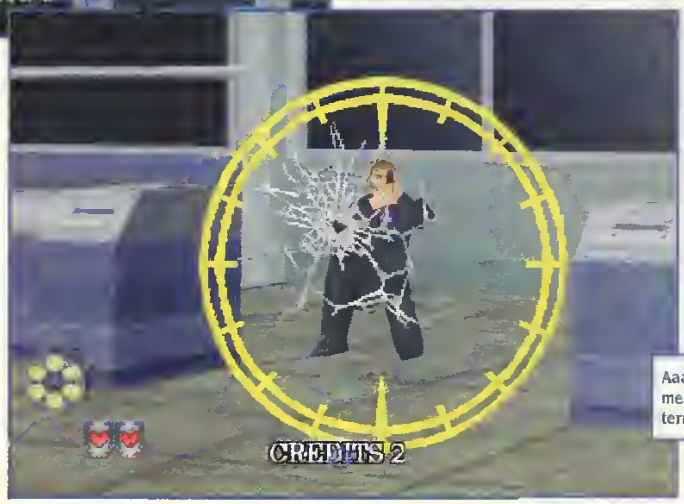


Mire couleur

Comme un vrai professionnel, vous allez devoir éviter de descendre le quidam moyen sous peine de perdre des points de vie. Et, comme en

Quand ils s'empilent dans un couloir, difficile de separer le bon grain (les morts) de l'ivraie (les vivants)





Aaah, j'suis touché ! Et en plus, il a cassé mes lunettes, on dirait. Ma vengeance sera terrible, comme il se doit.

Format CD-ROM PC
Éditeur Sega
Sortie disponible
Prix env. 3[illegible] F.
Genre shoot them up interactif
Config. Mini. [illegible] Mo de RAM, 5[illegible] Mo [illegible] CD-ROM
Config. Recom. [illegible] 133, 16 Mo de RAM, 3[illegible] Mo

Les triples du crime face à mon barillet de six cartouches. Ça fait deux tirs par truand, moyenne acceptable.

L'avis de Xavier

C'est quoi le scénario ? Ah voilà : Budda-Budda, Pan-Pan-Pan et Boum ! Ce sont les méchants, on est les gentils, pour les problèmes existentiels il va falloir chercher ailleurs. Par contre pour un bon moment d'amusement sans prétention, vite chargé, vite joué, Virtua Cop 2 fait office de référence dans sa catégorie. Plus ludique, y'a que le casse-brique. Hélas, de petits aléas techniques survenus au cours du test ternissent un peu le tableau. Et pourtant, quand on joue, l'ensemble ne donne pas l'impression d'une grande difficulté d'adaptation...

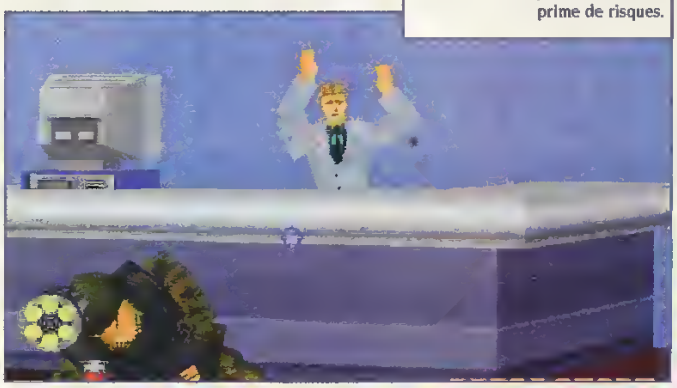
Pendant une poursuite, vous pouvez mettre en pièces une voiture adverse en tirant dessus. Radical et fun.

dentelle. Néanmoins, voilà un jeu qui, c'est un comble, reste foncièrement ludique mais surtout frais. D'ailleurs, vous pouvez massacrer un autobus de malfaisants sans que cela se traduise à l'écran par la moindre effusion de sang. Et on ne peut pas dire qu'on risque une fonte de neurones en abordant une partie. S'amuser, voilà le maître-mot. Regrettons toutefois que le raisonnement ne soit pas poussé à l'extrême. Faire feu en utilisant un curseur déplacé par la souris, c'est plutôt frustrant. À l'instar des bornes d'arcade et de la version sur Saturn, on aurait pu espérer que Sega fournisse ce soft avec un faux flingue réglé pour tirer sur l'écran. Dommage. Par contre, ils ont fait un effort pour rendre Virtua Cop 2 compatible avec un maximum de configurations. En partant du Pentium 90 sans fioritures, il va jusqu'à gérer au mieux le Pentium-Pro ou le MMX sans qu'il soit nécessaire de passer des heures à tout régler. Il en va de même pour les cartes accélératrices 3D qui vous rendront l'action plus jolie. Gros problème par contre au niveau du réseau qui permet de jouer à deux. Testé sur deux grosses machines (P200 avec tout plein de RAM) sous le protocole Null Modem pour Direct Play, ça rame violent. En plus, quand on joue avec un coéquipier, essayer de définir qui vise quoi devient dantesque. Mais, encore une fois, ce qui marque dans Virtua Cop 2, c'est sa jouabilité qui aurait sûrement supporté une durée de vie un peu plus longue. Trois missions seulement, on en vient vite à bout. ■

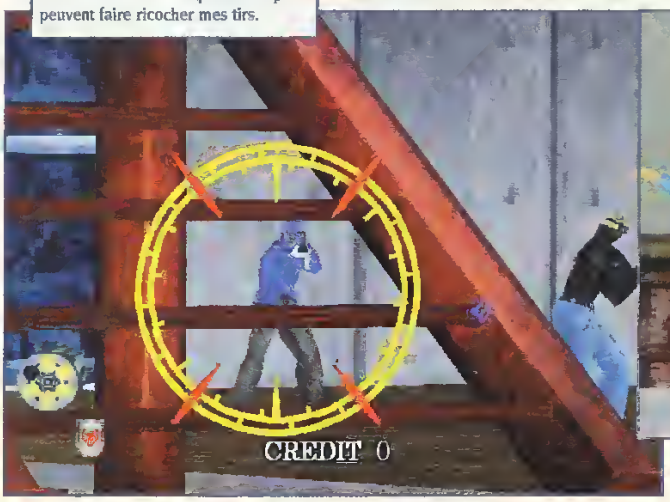
Xavier Hanart

général les otages débarquent au beau milieu d'une mêlée de tueurs, il convient de jouer de votre calibre comme d'un scalpel de chirurgien en pleine ablation. Rapidité et précision sont les deux règles de conduite en ces lieux mal famés. Bon d'accord, le potentat un brin macho (pour ne pas dire martial) de Virtua Cop 2 ne fait pas dans la

Non, il ne fait pas « Coucou, Maman ! », ce gentleman en costard qui va obtenir une prime de risques.



Ce petit fourbe a bien compris que les marches de l'escalier qui nous separe peuvent faire ricocher mes tirs.



Et voilà ! La bavure stupide ! Heureusement que les bœufs-carottes ne font pas partie des options de jeu

Virtua Cop 2

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★

Les plus

- Jouabilité attrayante
- Large compatibilité
- Pas prétentieux

Les moins

- Durée de vie
- Pas de flingue
- Réseau à revoir

Men in Black

Menace intergalactique

Après avoir traqué la racaille alien au cinéma, les Men in Black et leurs armes démentielles débarquent sur PC dans un jeu d'aventure/action à la Alone in the Dark. Au moins, on reste dans des palettes de couleurs assez identiques !

Resident Evil, Dark Earth, etc. Les derniers jeux d'aventure, en vue à la Tomb Raider, n'étaient vraiment pas des ratés. Difficile, donc d'arriver après de tels softs, à moins d'avoir quelque chose de réellement original. Bingo ! Men in Black est tiré du film du même titre, qui a bénéficié d'un excellent succès. Ceux qui ont fondu un fusible en découvrant les aventures de J. et de K. seront sans doute très intéressés par ce jeu qui propose une aventure paranormale riche en combats et en rencontres visqueuses.

Alone in the mouise

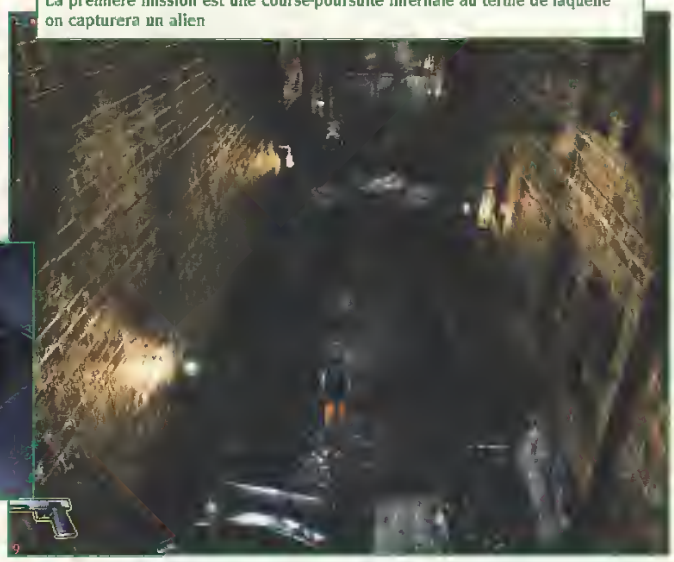
On dirige donc son personnage à l'aide des flèches du clavier, exactement comme dans les jeux concurrents. Pas manchot, il peut se battre à mains nues, sauter, esquiver, tirer et utiliser des objets (l'inventaire n'a pas été oublié) qui auront tous leur utilité à un moment donné. Même si nos Men in Black et tous leurs adversaires ont été modélisés en 3D (moyennement réussis), les décors dans lesquels on évolue sont en 2D. Il s'agit d'écrans fixes lourds en mémoire (en réalité des fichiers graphiques BMP !) extrêmement soignés mais généralement très sombres. Conséquence directe : le jeu rame si l'on n'opte pas pour une installation complète (300 Mo) et l'intégration des personnages n'est pas une vraie réussite, d'autant plus qu'on n'est pas libre d'aller partout et que l'interactivité avec les décors est minimale. Comme dans le film, plusieurs personnages principaux sont disponibles et l'on pourra en choisir un différent à chaque mission : J. (Will Smith), L. (Linda Fiorentino, rha !) ou K. (Tommy Lee Jones). Ils combattent et se déplacent tous avec leur propre style mais restent tout de même assez figés. Je n'avais pas remarqué dans le film, qu'ils avaient une démarche aussi raide, surtout la sulfureuse Linda !

La partie aventure est assez classique et comporte son lot d'actions habituelles, mais généralement en rapport avec le sujet. La partie action est assurée par la présence de nombreux adversaires, aliens et humains, qui tentent de s'interposer. Ils sont généralement assez agiles et rendent souvent l'issue des combats indéterminée ! Mieux vaut sauvegarder régulièrement. On remarquera d'ailleurs que l'équilibre entre aventure et action n'est pas très assuré : le jeu

À en croire l'architecture, on ne se trouve pas vraiment dans un lieu très humain.. Gare aux gardiens !

On ne le voit malheureusement pas très bien mais un petit alien filiforme est en train de m'attaquer !

La première mission est une course-poursuite infernale au terme de laquelle on capturera un alien



Format PC CD-ROM
Éditeur Gremlin
Sortie disponible
Prix env. 350 F
Genre action/aventure
Config. Mini. P100, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95
Config. Recom. P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 12x

Lorsque les lieux sont exigus, la camera passe en vue plongeante. Pour une fois, c'est une bonne idee !

comporte quatre missions, la première n'est qu'une succession de combats alors que la seconde est résolument orientée investigation (après de nombreux combats à la chaîne, surtout au début il est vrai). Drôle de parti pris.

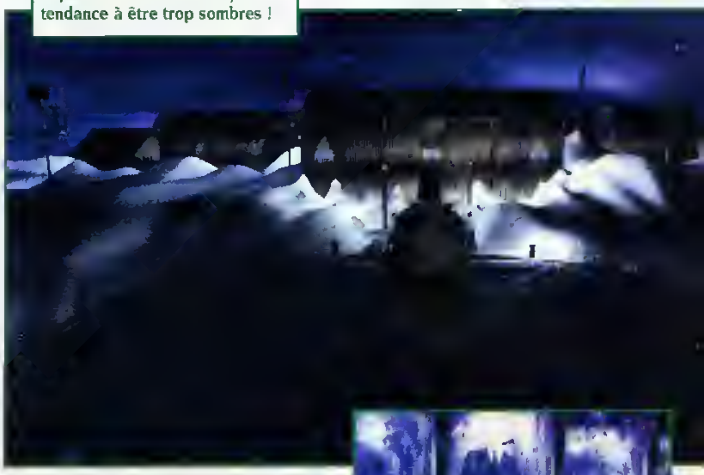
Évidemment, pour faire face aux rencontres désagréables, un arsenal composé d'une dizaine d'armes différentes pourra être utilisé, identique à celui du film (revolver, cricket, fusil à pompe, fusil à pompe monstrueux, etc.). Attention cependant puisque les munitions ne sont naturellement pas inépuisables, tout comme la barre de points de vie qui peut être remontée grâce à des *Medikits* (Ça faisait longtemps... !). L'histoire quant à elle, est une variation sur le thème Men in Black, en plus inquiétant. Si la mission du début rappelle les premières minutes du film, la suite est totalement originale puisqu'on sera envoyé au pôle Nord dans une base complètement décimée par un mystérieux virus. Un vieux sujet traité de nombreuses fois au cinéma ou à la télévision (*The Thing* de Carpenter ou l'épisode de *X-Files*, «Projet arctique»). Heureusement, les deux autres missions ne s'inspirent pas trop d'autres œuvres.

Alors, que penser de Men in Black ? Pour avoir ri pendant le film, j'étais très intéressé par le jeu et son type d'adaptation : un jeu d'aventure/action était une excellente idée. Alors c'est vrai que pour un produit dérivé, il s'agit pour une fois d'un jeu honnête et pas trop bâclé. Cependant, en dépit de beaux décors et d'une partie aventure intéressante mais très traditionnelle, il faut avouer que Men In Black est légèrement ennuyeux, d'autant plus que l'humour du film a totalement disparu. ■

Luc-Santiago Rodriguez

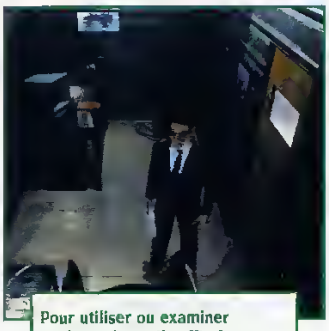
Les personnages s'expriment en voix off régulierement Même pas pour plaisanter. Coincés !

Il y a un truc énervant dans le jeu : les écrans ont toujours tendance à être trop sombres !

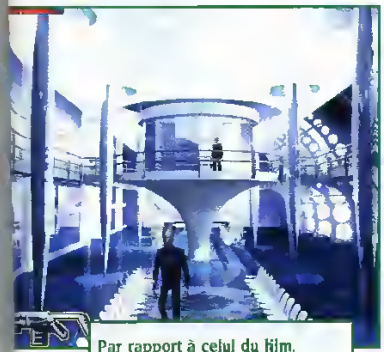


J. (Will Smith) en train d'offrir un cigare un peu particulier à un extraterrestre qui lui demandait du feu.

C'est certain, les visages ont ete suffisamment bien modélisés pour qu'on reconnaisse les acteurs.



Pour utiliser ou examiner quelque chose, il suffit de se positionner devant et d'appuyer sur Espace.



Par rapport à celui du film, le QG est complètement désert. Ou alors tout le monde est en week-end

L'avis de Luc-Santiago

★★ *Pas de doute, l'univers de Men in Black est bien là (décors sombres, aliens, armes démesurées, enquêtes hors norme mais plus de second dégré), malheureusement ce n'est pas toujours le cas de l'intérêt. Un peu à cause de la réalisation technique, qui empêche un contrôle souple des personnages et rend les combats assez délicats. Les vues fixes quant à elles, sont parfois mal pensées pour un soft (mais très bien pour un film), et empêchent un peu le joueur de profiter totalement du jeu. Reste le plaisir de buter de la racaille extraterrestre !*

Men in Black

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★
Durée de vie	★★★

Les plus

- Jolis décors
- Monstres bizarres
- Ambiance

★

Les moins

- Maniabilité des persos
- Visée très difficile
- Pas d'humour

★

Splat Pack

Add-on Carmageddon
sur PC CD-ROM
édité par SCI

Un add-on pour Carmageddon aux limites de l'insipide. Si ce n'est quelques circuits supplémentaires, au demeurant peu originaux, ce CD comporte plus de *patches* du Net, de cheat codes et d'images pour fond de Windows que de véritables ajouts au jeu lui-même. Le tout s'installe dans la douleur par la grâce d'un programme d'installation incompatible avec les longs noms de Win95. Pour tous les propriétaires de Carmageddon le Splat Pack n'est pas vraiment une étape qui s'impose. *A. C.* ■

Pod Gold ★★

Course futuriste
sur PC CD-ROM
édité par Ubi Soft

Hou ça sent le réchauffé mais d'où ça vient ? Bon sang, mais c'est bien sûr ! C'est Pod Gold… Ubi Soft n'ayant pas encore confectionné de suite à l'excellent Pod, ils ont ressorti le vieux mais avec tous les *patches*, des voitures supplémentaires, quelques nouveaux circuits et hop ! Voilà qu'ils ont agrémenté le titre d'un joli petit « Gold » à la fin et roulez jeunesse c'est comme si c'était du neuf. Circulez, il n'y a rien à voir, sauf si vous n'avez pas encore acheté Pod. *A. C.* ■

Dreams ★★★

Jeu d'aventure/action sur PC CD-ROM édité par Cryo

Un rêve, voilà ce qu'aurait pu être Dreams car il est vrai que son univers féerique et délirant avait de quoi séduire même les plus [illegible]. Parfaitement [illegible] (genre Tomb Raider) et aventure, cette histoire de héros musculeux qui [illegible] le monde des rêves [illegible] jouer les [illegible] graphismes [illegible] les nombreuses séquences cinématiques [illegible] divers, etc. [illegible]. Hélas, la réalisation ne suit pas. [illegible] flou [illegible] que ce soit avec ou sans carte 3D [illegible] à partir du P166 [illegible] gestion [illegible] est approximative, le suivi caméra s'égare et l'image [illegible] parfois [illegible] autant de détails qui irritent le joueur et [illegible] son immersion dans le jeu, pas au point de le détourner des aventures psychédéliques de Monsieur Muscles… mais presque. *E.F.* ■

Conquest Earth ★

Stratégie en temps réel sur PC CD-ROM édité par Eidos

Il y a des jours où l'on est en droit de se demander si les développeurs savent vraiment ce qu'ils font. Prenons le cas de Conquest Earth. Le produit, tel qu'il nous avait été présenté quelques mois auparavant, semblait plus que prometteur, avec son concept original et ses graphismes [illegible]. Mais le résultat final n'est pas [illegible] à la hauteur de [illegible]. Certes le jeu est toujours beau, mais en plus de nécessiter un P166 minimum et plus de 32 Mo de RAM pour tourner correctement, il s'avère [illegible] l'interface [illegible] semble avoir été conçue pour vous [illegible] les [illegible]. Les missions se résument souvent [illegible] groupe de troupes [illegible] jusqu'à [illegible]tion face à un ennemi qui [illegible] des unités à une vitesse insensée. Même le mode Campagne est [illegible] bien trop difficile. On oublie. *F. M.* ■

Maximum Force ★★

Shoot them up
sur PC CD-ROM
édité par Midway

Comment ne pas penser à Virtua Cop en jouant avec ce soft ? Comme dans le jeu de Sega, vous devez descendre tout ce qui se met en travers de votre route précalculée par l'ordinateur. Mais on a voulu ici jouer la carte du photo-réalisme et le résultat est navrant, pixellisé à outrance. Tout cela rappelle un certain assaut rebelle de triste mémoire. Toutefois, l'ambiance, plutôt fun, pourrait séduire les accros du genre même si on arrive rapidement à bout de Maximum Force. *X. H.* ■

Madden NFL 98 ★

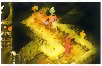
Foot ricain
sur PC CD-ROM
édité par Electronic Arts

Alors que les séries des NBA Live et des NHL sont de plus en plus formidables, celle de NFL est de plus en plus médiocre. Malgré 30 stades entièrement recréés, une multitude d'options, de nombreuses statistiques et tout plein de photos des vrais joueurs, Madden NFL 98 n'arrive pas à captiver le joueur. Graphismes moyens, jouabilité médiocre et fluidité passable, au bout de cinq minutes, on quitte et on désinstalle… c'est la meilleure chose à faire. Bref, on oublie bien vite. *C. G.* ■

Deeper Dungeon ★★

Add-on Dungeon Keeper
sur PC CD-ROM
édité par Electronic Arts

Premier add-on de Dungeon Keeper, Deeper Dungeon témoigne d'une difficulté dosée avec plus ou moins de bonheur selon les niveaux. On notera, avec dépit, la disparition de la carte où l'on avait une présentation vocale de la contrée que l'on attaquait. C'est très regrettable car cela enlève une bonne part de l'humour qui caractérisait DK. En bref, il s'agit de cartes multijoueur, praticables en réseau ou tout seul comme un grand. À réserver aux fans affamés ! *A.C.* ■



Fighter Anthology ★

Simulateur
sur PC CD-ROM
édité par Electronic Arts

Certes, Fighter Anthology a des arguments en sa faveur : une centaine d'avions disponibles, six campagnes et des possibilités multijoueur étendues. Normal, puisque ce jeu compile ATF Gold, Nato Fighters et US Navy Fighters 97. On sera donc déçu de retrouver des graphismes passéistes et un moteur 3D asthmatique qui réduisent considérablement l'intérêt du pilotage. Alors, n'aurait-il pas été préférable de changer tout cela comme c'est le cas dans Longbow 2, plutôt que de faire du neuf avec du vieux ? *L.-S. R.* ■

Flying Corps Gold HIT ★★★★

Genre : Simulation de combat sur PC CD-ROM édité par Empire Interactive

Red Baron 2 ne se profilant toujours pas à l'horizon, Flying Corps semble encore avoir de beaux jours devant lui, et Rowan Software vient encore de l'embellir avec cette version Gold. Les performances du moteur 3D original n'étaient pas vraiment impressionnantes sous Windows 95, alors Rowan a ajouté une option Direct 3D qui fonctionne au mieux très correctement sur cartes Rendition et bien entendu 3Dfx. En plus du gain [illegible] de vitesse d'animation, le jeu est tout simplement beaucoup plus beau ! Les améliorations ne s'arrêtent pas là, puisque vous trouverez deux nouveaux avions à piloter, à savoir le Fokker DVII et le Spad XIII français. En bonus, une campagne française s'ajoute à la liste, qui pourrait encore s'allonger puisque vous pourrez utiliser un éditeur de missions et de campagnes. Ajoutez à cela des options multijoueur via modem, réseau et Internet, et le bonheur est complet ! *F. M.* ■

Need for speed 2 S.E. ★★★

Course automobile sur PC CD-ROM édité par Electronic Arts

Après le succès mitigé de NFS 2, Electronic Arts sort une version 3Dfx de son célèbre jeu de course automobile. Indéniablement, celui-ci a gagné en esthétisme et en fluidité. L'impression de vitesse est donc bien rendue et slalomer entre les voitures de tourisme est un véritable bonheur. Il est cependant regrettable que des ralentissements très nets se fassent ressentir sur un P133 lorsqu'un grand nombre de concurrents est à l'écran ou que des détails graphiques agrémentent certains passages. De plus, si le jeu propose trois modes de conduite (sauvage, arcade et simulation), la différence entre ceux-ci est très peu perceptible et le réalisme toujours nul : la voiture ne dérape pas plus sur neige que sur terre ! Vous vous amuserez tout de même en pilotant l'une des douze voitures de rêve (présentées par de remarquables vidéos) sur un des huit circuits. En résumé, c'est mieux mais ce n'est pas encore ça ! *S.T.* ■

Jet Fighter III HIT ★★★★

Simulateur
sur PC CD-ROM
édité par Mission Studio

Lors de sa sortie il y a quelques mois, Jet Fighter III n'était jouable que sur des bécanes de course. Avec cette version accélérée 3D, on pourra piloter le F-22, le F-14 ou le F-18 sur un petit Pentium avec une excellente animation. Les décors et leurs textures sont devenus magnifiques (assez proches d'EF 2000), dommage que Jet Fighter III ne soit pas plus réaliste. L'édition Deluxe comprend également 200 missions divisées en une dizaine de campagnes, ainsi qu'un éditeur de niveaux. Un bon simulateur. *L.-S. R.* ■

ManxTT ★★

Simulation de moto
sur PC CD-ROM, Win 95,
édité par Psygnosis

Comment être indulgent après avoir testé un jeu comme Moto Racer. Comparé à la simulation de Delphine, l'adaptation du hit Sega par Psygnosis fait figure d'esquisse ! ManxTT ne propose que deux circuits (avec un mode Miroir tout de même), des graphismes peu accrocheurs (même avec une 3Dfx), une animation certes fluide mais aucune impression de vitesse. Le pilotage de la moto est nettement moins amusant que celui de Moto Racer et il est ainsi impossible de faire du *wheeling*. *T. F.* ■

Pour bien graver vos CD

Le CD vit ses derniers instants en attendant le DVD. Les prix des graveurs de CD baissent, tandis que le CD réinscriptible arrive enfin sur le marché. Que peut-on attendre des uns et des autres ? Quel support choisir ? Comment graver un CD ? Une mise au point s'impose.

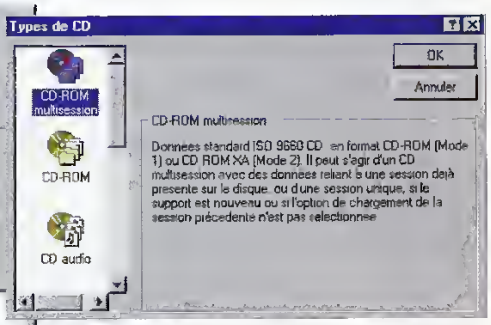
Ah, où est-il le temps béni où les jeux tenaient sur une (ou des) disquette(s), se dit le rédacteur nostalgique. Et, la larme à l'œil, il concède que ces antiques programmes ludiques étaient certes beaucoup moins beaux et souvent moins performants, mais, qu'au moins, leur sauvegarde (leur copie ?) était simple et peu onéreuse. Aujourd'hui le CD-ROM (parfois les CD), a supplanté la disquette et sauvegarder un jeu implique un matériel coûteux et quelques connaissances logicielles. Cela dit, relativisons, relativisons... Le prix des graveurs de CD baisse, tandis que les lecteurs de CD-RW arrivent sur le marché. Je subodore d'ailleurs un rapport de cause à effet. Notons qu'aujourd'hui, les lecteurs de CD-RW sont aussi des graveurs de CD-R. Un graveur simple coûte environ 3000 F., tandis qu'un lecteur de CD-RW avoisine les 4500 F. Mais d'abord, peut-être serait-il bon de s'arrêter sur le subtil distinguo entre le CD-ROM, le CD-R, ou CD-RW. Le CD-ROM, pour Compact Disk Read Only Memory est un support en lecture seule. C'est d'ailleurs ce que signifie la particule ROM. Le CD-R est un support inscriptible une fois sur sa totalité. En revanche le CD-RW est réinscriptible environ 1000 fois.

Pour quoi faire ?

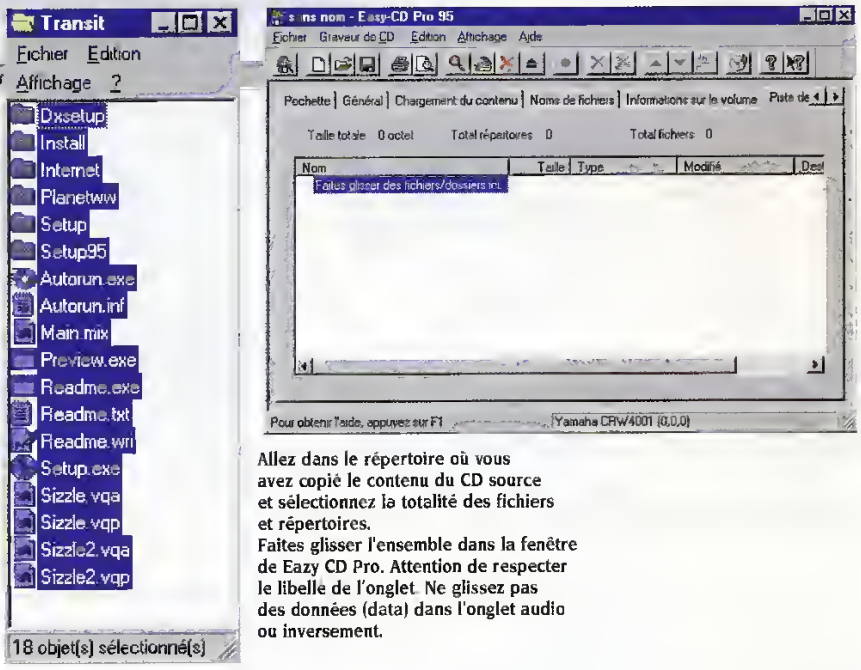
Avec l'avènement de l'informatique ludique, nos disques durs sont souvent envahis d'une multitude de petits jeux dont l'utilisation ne justifie pas toujours la place occupée. Par ailleurs, la loi autorise une copie de sauvegarde d'un logiciel ou d'un jeu, pour le cas où le support original viendrait à être dégradé.

Le CRW 400It : graveur de CD-R en 4x, lecteur CD-RW en 2x et lecteur de CD-RDM en 6x. Bref le «trois en un» selon Yamaha !

Graver son premier CD, c'est simple.
1/ Recopier le contenu du CD source sur son disque dur.
2/ Défragmenter le disque dur.
3/ Lancer le soft de gravure. Ici Easy CD Pro 95.
4/ Cliquer sur «nouveau».



Choisissez le type de CD que vous souhaitez réaliser.



Allez dans le répertoire où vous avez copié le contenu du CD source et sélectionnez la totalité des fichiers et répertoires.
Faites glisser l'ensemble dans la fenêtre de Eazy CD Pro. Attention de respecter le libelle de l'onglet. Ne glissez pas des données (data) dans l'onglet audio ou inversement.

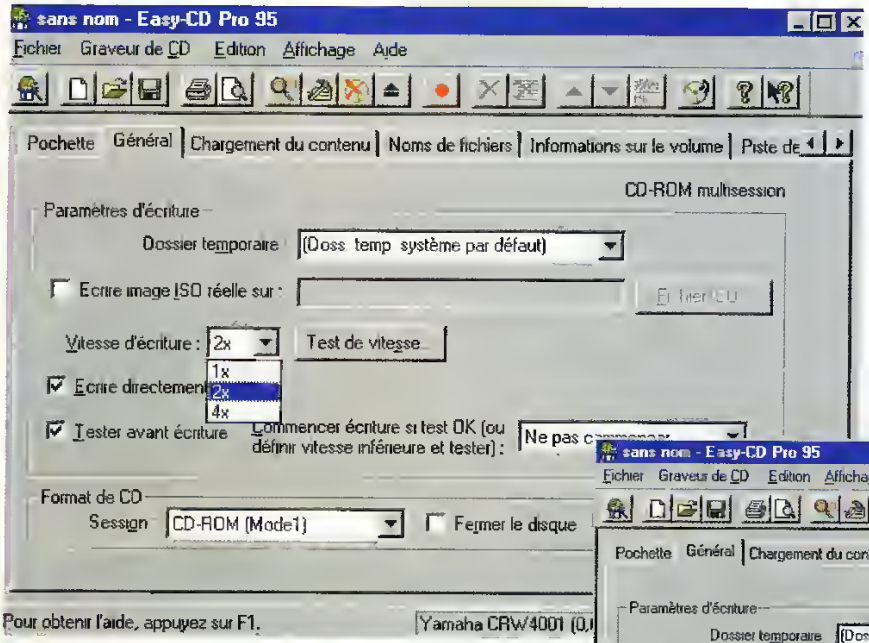
Enfin, vous souhaitez peut-être réaliser une compilation des morceaux de musique qui vous font vibrer. Autant de bonnes raisons pour acquérir un graveur ou un lecteur de CD-RW.
Mais les créateurs ne seront pas en reste. C'est vrai, à force de jouer sur les jeux des autres, souhaitez-vous développer le vôtre. Que ce soit pour le jeu, le multimédia ou la musique, le CD se révèle un média peu onéreux pour disposer d'une prémaquette de qualité.
Par ailleurs, à l'inverse des autres périphérique de stockage, Syquest, Zip, ou autre Streamer, qui demandent des cartouches propriétaires, le CD-ROM est certainement le plus répandu, donc le plus compatible des supports.
Aujourd'hui, les ordinateurs vendus sans lecteur de CD-ROM sont peu nombreux. Dans le pire des cas, un 24x de qualité coûte aux alentours de 1 000 F. Enfin, le rapport du prix au mégaoctet est, de loin, le plus intéressant, tandis que le support ne craint pas les pollutions magnétiques.

CD-R ou CD-RW ?

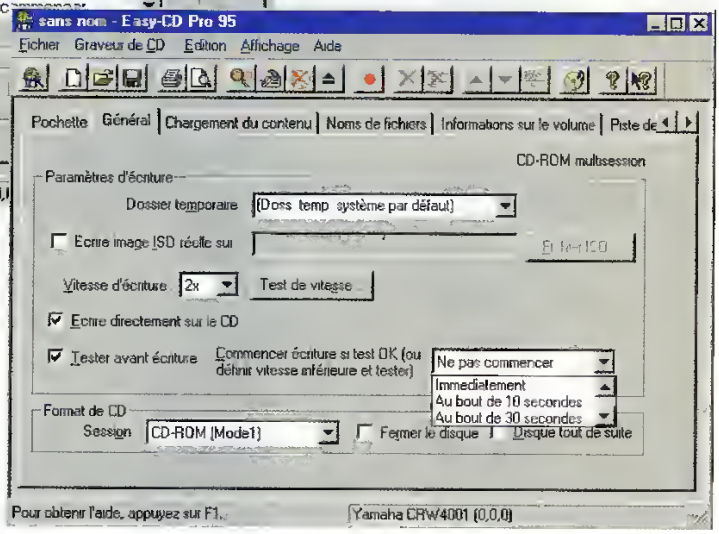
Tout dépend de l'utilisation. Je sais, ce n'est pas original comme réponse, mais c'est la vérité. Sachez que si la surface du CD-R n'est inscriptible qu'une seule fois, rien n'interdit de le faire en plusieurs sessions. Dans ce cas comptez 14 Mo de perte d'espace sur les 650 Mo d'origine. À l'inverse, si vous gravez tout d'un seul coup, vous conservez la totalité des 650 Mo. Autre contrainte, la gravure s'effectue grâce à un logiciel spécialisé. Pour les CD-RW, c'est un peu différent. D'abord c'est réinscriptible. Ensuite, grace à un pilote complètement *transparent*, le lecteur est reconnu comme un disque dur amovible avec comme principal avantage de copier ses fichiers à l'aide du «cliquer/déplacer» de Windows. Malheureusement cet atout est assorti de quelques contraintes. *Primo*, le CD-RW doit être formaté. À l'heure actuelle en 2x, cette opération prend une demi-heure. *Secundo*, la compatibilité en lecture avec d'anciens lecteurs de CD-ROM n'est pas certaine à moins d'une manipulation qui utilise la bagatelle de 21 Mo. Enfin, la création du système de fichiers, suite au formatage, fait perdre 130 Mo. Une paille.

Copies, attention danger!

On ne le dira jamais assez. En matière de copies, la loi sanctionne parfois ce que la technique autorise. Malgré une législation qui a récemment clarifié les droits de l'utilisateur, dans bien des cas, la copie d'un logiciel est considérée comme un délit de contrefaçon. Le nouveau code pénal de mars 1994 prévoit que les contrevenants s'exposent à la



Dans l'onglet «général», vérifiez la vitesse d'écriture. En effet, la plupart des graveurs écrivent entre 2x ou 4x. C'est selon les modèles.



Validez les options de tests des fichiers et du support, ainsi que le départ immédiat ou différé de l'écriture après les tests. C'est aussi ici que se décide si vous fermez la session ou pas. S'il reste de la place sur le CD, mieux vaut ne pas la fermer, vous pourrez ainsi écrire une autre fois dessus. Il ne vous reste plus qu'à insérer un CD-R dans le tiroir du graveur et a lancer la gravure en appuyant sur le bouton rouge.

confiscation du matériel, à des peines d'emprisonnement allant jusqu'à deux ans et à des amendes d'un montant maximal de 1 million de francs. Même s'il est vrai que l'APP (Association de protection contre le piratage) et la police s'intéressent peu aux particuliers, il reste préférable de connaître la loi avant de commettre de graves infractions avec son graveur. C'est pourquoi, j'ai interrogé Nicolas Ross de Lochounoff. Il est responsable juridique pour une grande entreprise de services informatiques. Spécialiste des questions juridiques liées à l'informatique et à Internet, notamment sur les problèmes de paiements électroniques, il est régulièrement consulté par les professionnels, les autorités politiques et par les journalistes. Il est l'un des trois spécialistes français du moment sur les nouveaux problèmes légaux soulevés par l'informatique et les technologies qui s'y rapportent. Selon les textes en vigueur, la contrefaçon d'un logiciel va plus loin que la simple copie. Elle recoupe aussi l'utilisation de cette copie. Ainsi l'article 335 du Code de la propriété intellectuelle interdit toute reproduction, représentation et diffusion d'une œuvre, par quelque moyen que ce soit. L'article 122-6 définit les droits de l'auteur d'un logiciel. La reproduction, ou toute forme d'adaptation, n'est possible qu'avec l'accord de l'auteur. Reste que pour satisfaire à la directive européenne du 14 mai 1991 qui renforce les droits de l'utilisateur et harmonise la législation à l'échelle de la communauté, les reproductions qui permettent l'utilisation (sous-entendue légale) du logiciel ne sont pas soumises à ce droit. C'est le cas des copies de sauvegarde et autre *back up* pour le cas ou les disquettes d'origine viendraient à être endommagées. Mais, c'est aussi le cas pour les installations multiples. Par exemple, certains éditeurs autorisent l'installation d'un même logiciel sur deux machines, à condition que les ordinateurs ne soient pas en fonction en même temps. Comme le souligne Nicolas de Ross : «Lisez bien les licences».

Bruno Gasnier (Détenu N° 293608)

Le livre de référence

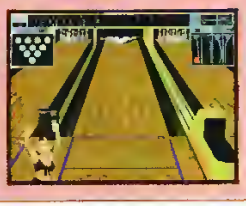
Le grand livre du CD-ROM, gravure et production, est sans conteste l'ouvrage de référence. On y trouve tout : la théorie, le matériel, les logiciels, les conseils d'achat et l'installation. Le style est agréable et plaira même à ceux qui sont fâchés avec la lecture. Une indexation bien faite permet de le parcourir au gré de sa fantaisie ou de sa curiosité. Enfin, un CD-ROM inclus contient une multitude de sharewares pour vous faciliter la vie lors de la production de vos CD-ROM.

Le grand livre du CD-ROM, gravure et production, de Andreas Von Schilling, édité par Micro Application, moins de 200 F.

L'Evènement en kiosque !
Rolling Thunder tm de VIVID

Pour PC et MAC 69 F seulement !

En kiosque



Rolling Thunder: enfin les VIVID GIRLS en France !

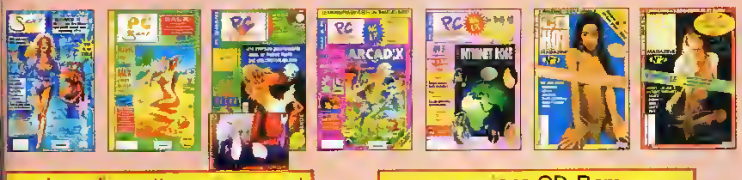
Et toujours:

BallOOn'X

40 niveaux et autant de séquences vidéos avec des jeunes femmes qui ont de la conversation ! Un jeu inédit et trépidant . Crevez un maximum de ballons en un minimum de temps

Également disponibles :

BOMB'X DAL'X CASTL'X ARCAD'X Internet Rose Filles de JB. ROOT Hôtesses du tél.rose



versions disquettes uniquement

versions CD-Rom

Bamb'X : 50 tableaux jouables à 4 en simultané.
Dal'X : un labyrinthe en 3D et 15 niveaux.
Castl'X : un grand jeu d'aventure et d'enquête policière avec Maëva
Arcad'X : un jeu de plateforme avec 35 séq.vidéo illustrant le Kamasutra
Internet Rose : une visite guidée des sites les plus chauds sur le Web.
Filles de JB Root : toutes les stars filmées par le maître du CyberSex.
Hôtesses du tél.rose: saurez-vous les convaincre de s'ehiber?

BON DE COMMANDE à remplir en capitales et à retourner à
MEDIAGOGO - 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS

G4 105

CD d'images	TITRES	PRIX
❑ PC /Mac	❑ Internet Rose	❑ 49 F

Jeux et CD-Roms interactifs disponibles:

❑ PC	❑ Bamb'X	❑ 1 titre = 69 F
❑ MAC	❑ Dal'X	❑ 2 titres = 125 F
Pour les jeux, précisez votre configuration.	❑ Castl'X	❑ 3 titres = 175 F
	❑ ARCAD'X	❑ 4 titres = 220 F
	❑ BALLOON'X	❑ 5 titres = 260 F
	❑ Filles de JB.Root	❑ 6 titres = 300 F
	❑ Hôtesses du téléphone rose	❑ 7 titres = 335 F
	❑ Rolling Thunder	❑ 8 titres = 365 F

Montant : ____ F + 20 F de Port = Montant total ____F.

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
Code pastal : ..... Ville: .....
Le..... Signature:

accompagné de votre règlement par chèque (Eurochèque exclus) ou mondat exclusivement

IL N'Y A PAS QUE LA MICRO DANS LA VIE

1 magazine + 1 CD-Rom

650Mo de lave en fusion

CADEAU ! CD HOT 10, le magazine du X sur CD.
Des centaines d'images PC & Mac, des démos de CD-Rom, des extraits de vidéo (en plein écran sans carte sur PC !), des sites internet et plein de surprises...

ou par correspondance à : Diskimage, CD Charmes, 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cédex en joignant 39 francs par exemplaire + 15 francs de frais de port

G4105

NOM : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
..... Code Postal : .....
Ville : ..... Quantité : (CD Charme N°10) ☐ x 39FF
Je certifie sur l'honneur être majeur
Signature

Saitek X36

Jusqu'ici, CH Products et ThrustMaster se partageaient le marché des joysticks H.O.T.A.S., ces périphériques programmables comprenant manette des gaz et pédalier. Un nouveau constructeur vient tout juste d'entrer dans la danse, proposant un rapport qualité/prix incomparable !

Saitek X36

Constructeur : Saitek

Langue : en anglais

Prix : moins de 1000 F

★★★★★

Pour les fanatiques de simulation de vol, un système H.O.T.A.S. représente le fin du fin, mais pose un problème de base non négligeable : ce genre d'équipement coûte cher. Très cher ! Mais un nouveau venu sur le marché des joysticks PC, Saitek, vient de mettre en vente un produit qui tiendrait presque du miracle : pour moins de 1000 F., vous disposez avec le X36 d'un joystick programmable avec manette de gaz séparée, et d'un switch analogique situé à l'arrière de la manette faisant office de pédalier, plus en bonus un curseur permettant d'émuler la souris !

Les bases sont stables, la course du stick est généreuse et la tension des ressorts de rappel n'est ni trop molle, ni trop ferme. On peut même régler la résistance de la manette des gaz à l'aide d'une vis, selon son goût. Les divers boutons et chapeaux sont facilement accessibles, quoique parfois le doigt glisse un peu sur ces derniers, et le curseur-souris est beaucoup plus confortable que celui de la manette des gaz TQS de ThrustMaster. En bref, l'ergonomie est excellente. On regrette juste l'absence de cordon série dans la boîte pour connecter le joystick et profiter de l'émulation de la souris, qu'il faudra acheter séparément.

Au niveau des *drivers*, on a frisé la catastrophe car ceux livrés à l'origine étaient buggés comme jamais... Normalement, l'importateur du X36 en France aura rectifié le tir quand vous lirez ces lignes. Sinon, vous pouvez utiliser les *drivers* que nous avons inclus dans la rubrique *patch* de notre CD-ROM. L'interface de programmation fonctionne et propose de nombreuses configurations de base, y compris pour les derniers simulateurs sortis. Sinon, la programmation est à la fois très simple et très puissante, puisque vous définissez des macros correspondant aux combinaisons de touches que vous souhaitez émuler, appuyez ensuite sur un bouton du X36, et assignez la macro dans la boîte de dialogue qui apparaît. À l'usage, la programmation du X36 permet beaucoup plus que celle du CH Products, sans toutefois arriver au niveau de sophistication des ThrustMaster. Finalement, il ne manque plus qu'un manuel plus fourni et une traduction intégrale en français pour faire du X36 un joystick programmable de rêve ! ■

Frédéric Marié

Jusqu'à 328 F de réduction sur nos offres d'abonnement

Ce mois-ci le jeu I-War ou Blade Runner avec votre abonnement à Generation 4 !

Abonnemen

votre abonnement GENERATION 4 + le jeu **I-War**

A prix d'enfer !

GÉNÉRATION 4 :	418 F
I-WAR :	369 F*
TOTAL :	~~787 F~~
POUR VOUS :	489 F

Abonnemen

votre abonnement GENERATION 4 + le jeu **Blade Runner**

A prix d'enfer !

GÉNÉRATION 4 :	418 F
BLADE RUNNER :	399 F*
TOTAL :	~~817 F~~
POUR VOUS :	489 F

I-War

Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (11 n° avec CD-Rom), avec en
s le jeu I-War [IWA] au prix exceptionnel de 489 F (étranger & Dom-Tom 600 F)
Nouvel abonnement ❒ Réabonnement
Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 290 F (étr. & Dom-Tom 370 F)
m : .....
énom : .....
resse : .....
de Postal : ..... Ville : .....
ys : ..... Tél : .....
règle par : ❒ chèque à l'ordre de Pressimage ❒ mandat lettre
carte bancaire n° : ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊
pire fin : .../...
te : .../.../...
pon à renvoyer accompagné de votre réglement à :
ération 4 - Service abonnement - 55, route de Longjumeau - 91387 Chilly Mazarin Cedex.
: 01 64 54 76 89

B105A

IMPORTANT : " les lecteurs Belges désirant s'abonner doivent impérativement le faire par le biais du coupon se trouvant dans le magazine MicroPlus ".

données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement
Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit

Blade Runner

le m'abonne à Génération 4 pour 1 an (11 n° avec CD-Rom), avec en plus le
Blade Runner [BLR] au prix exceptionnel de 489 F (étr. & Dom-Tom 600 F)
louvel abonnement ❒ Réabonnement
ocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 290 F (étr. & Dom-Tom 370 F)
m : .....
nom : .....
esse : .....
le Postal : ..... Ville : .....
ys : ..... Tél : .....
règle par : ❒ chèque à l'ordre de Pressimage ❒ mandat lettre
carte bancaire n° : ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊
nire fin : .../...
te : .../.../...
pon à renvoyer accompagné de votre réglement à :
ération 4 - Service abonnement - 55, route de Longjumeau - 91387 Chilly Mazarin Cedex.
: 01 64 54 76 89

B105A

IMPORTANT : " les lecteurs Belges désirant s'abonner doivent impérativement le faire par le biais du coupon se trouvant dans le magazine MicroPlus ".

données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement
Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit

POUR VOUS FAIRE PLAISIR OU A OFFRIR POUR NOËL

ET AUSSI...

ABONNEMENT SIMPLE 11 NUMÉROS = 290 F

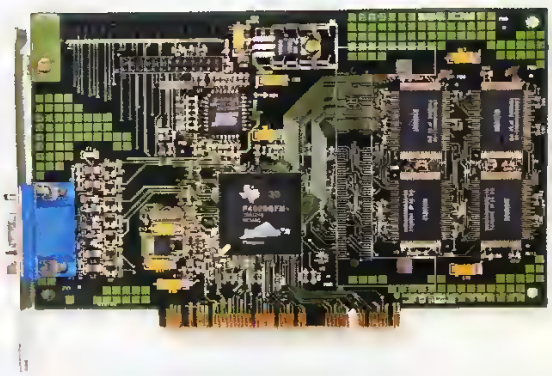
SOIT

GÉNÉRATION 4 POUR MOINS DE 27 F LE NUMÉRO !

SUR LES 12 PROCHAINS MOIS

GEN4 ERATION

Graphics Blaster Extreme

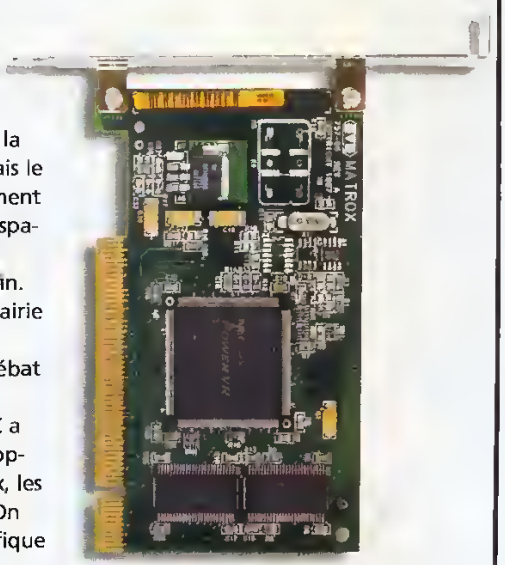


Avec la Graphics Blaster Extreme, Creative Labs signe le retour de la marque dans le monde impitoyable de la 3D. Certes la carte sera livrée sans jeu mais son prix approchant les 900 F., lui confère un rapport qualité/prix sans égal. L'Extreme est dotée d'un processeur Permedia 2, dernier-né de la gamme de 3D Labs, qui allie la 2D, la 3D et la restitution vidéo. Le minuscule processeur graphique est servi par 4 Mo de SGRAM. C'est dans la restitution de la 3D que l'Extreme trouve sa justification avec des performances nettement supérieures à une 3Dfx sur un Pentium 166 en Direct 3D. On obtient ainsi jusqu'à 42 images par seconde dans Moto Racer. Par ailleurs, la compatibilité est sans faille et l'embellissement 3D est sans reproche. On constate une bonne netteté des objets 3D, des jointures invisibles entre les textures et pas de vilains pixels. Pour le jeu, la carte n'est compatible qu'avec Direct 3D, l'OpenGL ne fonctionnant pas avec les jeux.
En 2D, son Ramdac de 230 MHz, autorise des résolutions élevées en gardant un taux de rafraîchissement ergonomique. Les performances 2D sont bonnes sans être transcendantes. Ainsi, en 800x600, 65 000 couleurs, les tests sont corrects. La restitution vidéo est acceptable malgré la subsistance de quelques saccades avec le très joli soft MPEG de Creative sur un Pentium 166. Enfin, le pilote Windows propose les habituels changements de résolution préprogrammés, le réglage du moniteur et la correction des couleurs.

★★★★★

Constructeur : Creative Labs / **Genre :** carte 2D, 3D / **Prix :** moins de 900 F. / **Config. :** P166, 16 Mo de RAM

Matrox M3D



Avec son prix inférieur à 800 F. et deux jeux fournis (Ultim@te Race et MDK en version limitée), et à condition de disposer d'un PC performant (au moins d'un Pentium 200), la M3D, la nouvelle carte accélératrice 3D de Matrox se présente comme une très bonne affaire. La M3D est une carte additionnelle qui vient s'ajouter à la carte graphique. Elle est équipée de 4 Mo de SGRAM en plus du fameux Power VR2 de NEC. Car c'est là l'une de ses particularités, pour la première fois, Matrox a recours à un processeur conçu et fabriqué par une autre société. Le chip est simple, puissant, peu onéreux et quasiment sans limite pour la complexité d'une scène 3D. Pour l'embellissement, il dispose d'un «adaptive filtering» qui en fonction de la place de la texture dans la scène va plus ou moins la lisser. Mais le Power VR est également extrêmement performant pour les effets de transparence comme le reflet du soleil déformé par l'eau sur un sous-marin.
La M3D est compatible SGL, sa librairie propriétaire, OpenGL pour les doom-like et Direct3D. Le grand débat tourne autour de la librairie propriétaire. En effet même si NEC a investi énormément dans le développement de jeux par rapport à 3Dfx, les titres dédiés sont peu nombreux. On peut tout de même citer le magnifique Ultim@te Race ou Tomb Raider.
La patte de Matrox se retrouve dans le pilote. Un onglet s'ajoute aux propriétés d'affichage avec un seul réglage possible : l'activation ou la désactivation de la carte. C'est d'ailleurs une bonne idée puisqu'il est ainsi possible de posséder d'autres cartes.

★★★★★

Constructeur : Matrox / **Genre :** carte 3D additionnelle / **Prix :** moins de 800 F. / **Config. :** P200 ou plus, 32 Mo de RAM ou plus

3617 CDAGOGO

PAS D'ARGENT À ENVOYER !

UNE SIMPLE CONNECTION SUFFIT POUR RECEVOIR DES CD ROM DE QUALITE !

000 CLIENTS SATISFAITS... DEJA 10000 CLIENTS SATISFAITS... DEJA 10000 CLIENTS SATISFA

CHARME

CD ROM INTERDITS AUX MOINS DE 18 ANS

*0,37 Frs/mn

GIRLS FOR IMPACT

HOTTEST FANTASIES 1

ADULT ONLY 3

INTERACTIVE STARS

SEXY CD 1 HARD

SEXY CD 4 MANGA

SEXY CD 5 STARS

FLASH 1 HARD

FLASH 3 MANGA

DRAGHIXA TRIPLE JEU

STAR TRILLIE

CYRANO

QUASIMODO

UTILITAIRES

SOUS EXPEDITION 48h

WIN95 LIB Utilitaires Fontes

WINDOWS MANIA 2 2000 cliparts

PROSOUND Des sons au format WAV

10000 IMAGES Sur tous les Thèmes

RAY LAND Fractales, raytracing

TEXTURES

1. Pas de chèque à envoyer, pas de numéro de carte bleue à laisser.
2. Vous nous indiquez votre choix et votre adresse. Nous faisons le reste en expédiant les CD Rom en 48 H, SOUS PLI DISCRET.

16 CD-ROM À RECEVOIR GRATUITEMENT*

*VOUS NE PAYEZ QUE LES FRAIS D'ENVOI.
SOIT 39 FRANCS PAR CD-ROM.

Cochez les CD-Rom que vous désirez recevoir

- ☐ *Nouveauté !* Gagnez au loto
- ☐ CD de rencontres *(interactive)*
- ☐ Anal Rodéo *(interactive)*
- ☐ Les avaleuses *(1000 photos)*
- ☐ Teeny Bondage 1 *(1000 photos)*
- ☐ Teeny Bondage 2 *(1000 photos)*
- ☐ Asian 1 *(1000 photos)*
- ☐ Asian 2 *(1000 photos)*
- ☐ Star Trique *(video X)*
- ☐ Virtual Vision *(1000 photos)*
- ☐ Fantasm Anal *(1000 photos)*
- ☐ MangasHard 2 *(photos Mangas)*
- ☐ Virtual vision oral *(photos)*
- ☐ Virtual vision Anal *photos)*
- ☐ Virtual vision SM *(photos)*
- ☐ Virtual vision Top Model *(photos)*

TOTAL CD-ROM ☐ FOIS 39 FRS

**A retourner à CDXMAG,
33 rue des prairies 75020 PARIS**

Nom :

Prenom :

Adresse:

Code Postal :

Ville :

Nombre de CD-Rom ..... X 39F =..... F

☐ règlement par chèque
(a l'ordre de CDXMag)

UNE COLLECTION DE CDX GRATUITS SUR LE 3617 POINTCD.

10 NOUVEAUX TITRES

VIDEO MPEG

Video plein ecran sans carte ! Logiciels inclus !

4 titres déjà disponibles ! 100% inédits 1h de vidéo XXX

PHOTOS

PE BONDAGE

PE AMATEURS

FP ETUDIANTES

FP BOURGEOISES

INTERACTIFS

STAR NUES Vol 1

STAR NUES Vol 2

PLEASURE CD 2

OH, MY GODE !

Bon de commande à renvoyer à POINTCD, BP 78 - 75961 PARIS CEDEX 20.

Nom :

Prenom :

Adresse:

Code Postal :

ville :

☐ règlement par chèque
(à l'ordre de POINTCD)

Cochez les CD-Rom que vous désirez recevoir, vous ne payez que les frais de port, soit 39 frs.

- ☐ Pleasure CD n°2 (interactif)
- ☐ Oh, my Gode ! (interactif)
- ☐ CD-Rom de rencontres (interactif)
- ☐ Star Trique (Vidéo interactif)
- ☐ Quasimodo (Video interactif)
- ☐ Cyrano (Video interactif)
- ☐ Big Melons (Video MPEG)
- ☐ Total Anal (Video MPEG)
- ☐ Asie fantasy (Video MPEG)
- ☐ bouches profondes (Video MPEG)
- ☐ Stars Nues Vol.1 (photos)
- ☐ Stars Nues Vol.2 (photos)
- ☐ F.P étudiantes (photos X)
- ☐ F.P bourgeoises (photos X)
- ☐ Perversions Extrêmes vol.1 (photos X)
- ☐ Perversions Extrêmes vol.2 (photos X)
- ☐ Perversions Extrêmes vol.3 (photos X)
- ☐ Perversions Extrêmes vol 4 (photos X)

Nombre de CD-Rom :.....X39F=.....F

TOTAL GENERAL ..... FRS

45 CD Rom de charme à recevoir GRATUITEMENT

Il suffit de les demander sur le

3617 Planet CD

5,57F la minute

1-Choisissez le ou les CD désirés.
2-Laissez-nous simplement vos coordonnées sur le 3617 *CD Actif* ou renvoyer le bon de commande ci-dessous.
3-Vous les recevrez Gratuitement, sous plis discret par la poste en 48 heures.

Une offre vraiment complète : Video, Mangas, photos, jeux interactifs

Nippon Hard 1 : video mangas X en V.F et en plein ecran. 4 titres disponibles Mac & PC.

La nouvelle collection "Stars du X interactives" Avec LEA MARTINI,

PLEASURE CD N°1, la référence du CD ROm X, avec la celebre "pipe du mois"

Virtual Vision 10 titres disponibles, volume 1 Special Asie

Total Fantasm Anal

Un incroyable CD interactif avec ZARA WHITES !

Oui, je souhaite recevoir par la poste, sous plis discret les CD Rom **GRATUITS** suivants
Je ne paye que les frais d'envoi & d'expedition soit 39 F par CD

BON DE COMMANDE *à renvoyer à CD Actif 52 avenue Parmentier 75011 Pa*

CB n° _|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_/ CB expire _|_|_|_/

Nom : ..... Prénom.....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

- ☐ Deborah Mangas - *interactif*
- ☐ Lea Martini Interactive - *interactif*
- ☐ Oral Games - *interactif*
- ☐ Voyeur extrême - *interactif*
- ☐ Virtual secrétaire - *interactif*
- ☐ Les filles d'Aldo Bergman - *Photos*
- ☐ Zara Whites interactive - *interactif*
- ☐ Virtual Vision Anal - *Photos*
- ☐ Virtual Vision Mangas - *Photos*
- ☐ Virtual Vision Mangas2 - *Photos*
- ☐ Fantasm Anal - *Photos*
- ☐ Virtual Vision ASIE- *Photos*
- ☐ Les filles de Mike Ancher - *Photos*
- ☐ L'odysée du plaisir- *Video Mangas*
- ☐ Humiliations Mangas - *Video Mangas*
- ☐ Esclaves & soumises- *Video Mangas*

Nombre de CD :.....
fois 39fr =..... fr

Règlement par CB ou chèque à l'ordre de CDACTIF

Je certifie être majeur
Signature

DU NOUVEAU SUR LE 3617 POINTCD

Incroyable ! TOUS CES CD GRATUITS

NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...

PLEASURE CD N°2
Avec le jeu "virtual casting" et la pipe du mois de Rafaella...

STARS NUES 1 &2
Les plus grandes Stars complètement nues !

GAGNEZ AU LOTO
Optimisez vos gains grâce à ces précieux utilitaires !

NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...

P.E BONDAGE

P.E AMATEURS

P.E PIPES

P.E ANAL

F.P ETUDIANTES

F.P BOURGEOISES

INTERACTIFS...INTERACTIFS...INTERACTIFS...INTERACTIFS...

Vidéo MPEG

HO MY GOD
Tout ce que vous voulez savoir sur le god. .
VF Mac & PC

LEA MARTINI INTERACTIVE
Elle répondra à toutes vos questions et tous vos désirs...VF Mac & PC

ZARA WHITES
Incontournable, un jeu 100% interactif .
VF Mac & PC

VOYEUR
cachez-vous et observez des femmes tel un paparazzi. VF Mac & PC

BIG MELON(MPEG vidéo)
Des femmes avec d'enormes seins dans des films hyper hard.

BOUCHES PROFONDES
Vidéo MPEG de qualité, une compilation de fellation inoubliable

Retrouvez tous ces CD et cinquante autres sur le *3617 POINT CD* ou par correspondance

GRATUITEMENT
3617 PointCD
1)choisissez votre CD Rom
2)Laissez-nous simplement vos coordonnées
3) Envoi en 24 h sous plis discret...

Bon de commande à renvoyer à POINTCD, BP 78 - 75961 PARIS CEDEX 20.

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

CP..... Ville.....

GEN 4 12/97

Règlement à l'ordre de CDX-MAG

- ❑ Chèque
- ❑ Carte Bancaire

Je certifie être majeur
Signature

_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_/ exp _|_|_|_/

Cochez les CD gratuits que vous désirez recevoir.
Vous ne payez que les frais d'expédition, soit 39 frs par CD.

❑ Pleasure CD n°1 (interactif)	❑ Stars Nues Vol 1 (photos)	❑ Total Fantasm Anal (photos X)
❑ Pleasure CD n°2 (interactif)	❑ Stars Nues Vol.2 (photos)	❑ Asian 1 (photos X)
❑ Draghoss Tapis jeu (interactif)	❑ FP étudiantes (photos X)	❑ Asian 2 (photos X)
❑ BIG MELON (video MPEG)	❑ FP bourgeoises (photos X)	❑ Les filles D Aldo (Charme)
❑ Bouche profondes (video MPEG)	❑ Perversions Extremes vol.1 (photos X)	❑ Les filles de Mike (Charme)
❑ Anal girl (video MPEG)	❑ Perversions Extremes vol.2 (photos X)	❑ Shin Angel (Video Manga X)
❑ BEACH GIRLS (video MPEG)	❑ Perversions Extremes vol.3 (photos X)	❑ Deborah Manga (Interactif)
❑ Oh, my gode! (interactif)	❑ Perversions Extremes vol.4 (photos X)	❑ Erotics Manga (Interactif)
❑ Zara Whites (interactif)	❑ Virtual vision Top models (photos charme)	❑ Gagnez au loto (vie pratique)

Nombre de CD : ..... fois 39frs = ... frs

TOTAL GENERAL FRS

CYBER VISION

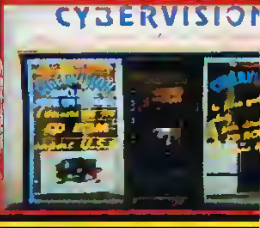
L'Univers du CD-ROM

LE PLUS GRAND MAGASIN DE CD ROM A PARIS

15000 PRODUITS EN STOCK, 1500 REFERENCES
VOUS ATTENDENT AU 37 RUE DE LAPPE 75011 PARIS
METRO BASTILLE, DE 10H A 19H

NOUS RACHETONS TOUS VOS CDX CASH OU PAR BON D'ACHAT

GROSSISTES, REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS PAR FAX : 01 49 29 02 19



CYBERVISION VOUS PRESENTE SA NOUVELLE GAMME DE CD ROM PHOTO

Ultra Sexe Odyssée Vol.1 HARD 1	Ultra Sexe Odyssée Vol.2 Amateur	Ultra Sexe Odyssée Vol.3 Mangas	Ultra Sexe Odyssée Vol.4 Asie	Ultra Sexe Odyssée Vol.5 Soft	Ultra Sexe Odyssée Vol.6 HARD 2	Ultra Sexe Odyssée Vol.7 Fellation	Ultra Sexe Odyssée Vol.8 S.M.	Ultra Sexe Odyssée Vol.9 Lesbiennes	Ultra Sexe Odyssée Vol.10 Bl

LA TOUTE DERNIERE COLLECTION DE 12 TITRES DE 4 000 PHOTOS CHACUN. TOUS LES THEM
POUR TOUS LES GOUTS ET UNE QUALITE PHOTO ENCORE JAMAIS EGALEE.

3 CD !

RENDEZ-VOUS AVEC JULIA CHANNEL

Un CD Rom révolutionnaire intégrant pour la 1ère fois une intelligence artificielle. Grâce à votre clavier, vous pourrez TOUT demander à J. Channel, du + soft au + hard. Un niveau d'interactivité jamais atteint, + de 30H de jeu garanties font de ce coffret de 3 CD LE titre de l'année.

WORLD OF SEX 3

15000 PHOTOS ! 25 FILMS ! COFFRET 2 CD !

EXCEPTIONNEL !
2 CADEAUX AU CHOIX !

SHIN ANGEL : 30 mn de vidéo Manga hyper hard. Le meilleur catalogue mangas sur CD Rom.

PRIVATE SA Un CD Rom qui vous p les meil produc PRIVATE XX

(CHOISISSEZ UN DE CES DEUX CD ROM LORS DE VOTRE COMMANDE)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
48 h Chrono* Uniquement* L'Expédition
COMMANDEZ et REGLEZ par CB au **08 36 69 04 49**

3615 CYBERVISION ▶ 300 réfé dispo. 24

Site web : www.cybervision-info.co

PACK : LES 2 CD STARS POUR 599 Frs

Sexy Celebrity 2 : 500 stars du cinéma, de la chanson, de la mode, de la télévision ou du sport sur plus de 2000 photos.

STARS GALLERY : 200 stars, 3000 photos. Parcourez un musée entièrement interactif.

BEST OF JENNA Le meilleur de Jenna Jameson. Un nouveau CD Rom où la belle s'offre à vous.

BEST OF ROCCO Le bel étalon italien vous offre le meilleur de lui-même... Des performances hors du commun.

LAURE SINCLAIR Laure lucarne une extra-terrestre qui vient découvrir les plaisir du sexe sur notre planète !

Ultra Sexe Odyssée 13 - Dessin Hard : Les fantasmes les plus fou enfin réalisé sur 4000 dessins hard.

VIRTUAL TOP MODEL : Devenez metteur en scène XXX et explorez l'intimité de votre modèle.

PACK LAETITIA: Confiez L'ECOLE DE LAETITIA + SPECIAL ANAL DE LAETITIA + BELLES A JOUR.

SEX WITH ASIA : Une expérience sexuelle unique avec Asia Carrera. Faites d'elle ce que vous voulez !

'Sex With Jenna : La meilleure expérience sexe et interactive avec la + belle du monde, Jenna Jameson.

FANTASCENES 3: Retrouver cinq des plus belles et des plus chaudes filles du monde et réalisez vos plus fantasmes.

T. FANTASY 4 : Une qualité inégalée pour 4000 nouvelles images inédites qui vous surprendront.

D & P : Experts 1 : Une grande nouveauté ! 2000 photos hyper hard sur le thème des bourgeoises.

D & P : Experts 2 : Le 2e volume de la nouvelle collection "D. & P.", 2000 photos consacré aux étudiantes.

Désirs & Perv. 13 : Un spécial outrages pour le tout dernier volume de cette collection de 3000 photos.

SEXY SM : 4000 photos où tout l'art de la perversion et les pratiques SM sont montrés.

MASCARADE VF: 3CD, 150 scènes hard interactives pour la plus belle des réalisations CD X français.

HUNGARIAN GIRLS : Le nouveau J.-L. Rout. 15 filles + 2H de délires interactifs en Hongrie.

ANTE FUTURA : Dolly, Zahara, Léa sont dans ce magnifique interactif. Un film hyper original et en décors naturels.

NIPPON OBS. 4 : Le meilleur CD mangas disponible en france. Un titre vidéo simplement génial.

PACK NIPPON : 3 CD Nippon Obsession vendu pour le prix d'un : Nippon 1 et 2 + Nippon Hors Série.

ULTRA LE JEU IMAGE SYNTH

PROMO PRIVATE

COLL.1 (Photos) | COLL.2 (Photos) | COLL.3 (Photos) | PYRAMID (Vidéo) | INVESTIGATOR (Inter) | Pleasure Park 1 (Inter)

Pleasure Park 2 (Inter) | MAGAZINE (Photos) | Hard Core Gall (Photos) | PRISON (Inter) | PORNTRIS (Inter) | PORNMANIA (Inter)

LES PACK PRIVATE : ENCORE DES REMISE

2 TITRES GROUPES	3 TITRES GROUPES	4 TITRES GROUPE
=369 Frs	=539 Frs	=699 Fr

CHOISISSIEZ VOTRE PACK PARM CES DOUZE TITRES PRIVAT

LA VENTE DES CD ROM DE CHARME EST INTERDITE AUX MINEURS

"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant."

Bon de commande à retourner à *CYBERVISION* 37 rue de Lappe 75011 PARIS - Envois sous plis discrets

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
Je règle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
N° ____/____/____/____ Date : __/__

JE CERTIFIE ETRE MAJEUR SIGNATURE :

GEN 4 12/97

PRODUIT	PRIX
❒ CD ROM SHIN ANGEL	CADEAU
❒ CD ROM PRIVATE SAMPLER	CADEAU
❒ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
❒ ENVOI COLISSIMO (en 48h chez vous)	60 Frs
TOTAL	

❒ **CATALOGUE GRATUIT : PLUS DE 300 PRODUITS DISPONIBLES ! (RENVOYEZ LE BON DE COMMANDE AVEC VOS COORDONEES)**

Merci Papa Noël !

Ouais merci ! Le pauvre homme a semble-t-il cédé ce mois-ci sous l'avalanche de jeux tous plus magnifiques les uns que les autres, et du coup a un peu fait l'impasse sur deux produits très très attendus... La feignasse. J'le vois, j'le tue !

LONGBOW 2

Coucou le revoilou ! Déjà présent le mois dernier dans cette rubrique, Longbow 2 a gagné le droit de rejouer en deuxième semaine, mais cette fois notre candidat semble bien parti puisque nous l'avons. Seul problème, Fred menace de mordre au mollet tout personne tentant de s'approcher des CD, aussi avons nous jugé plus sage de reporter le test au mois prochain, le temps de trouver un fusil à sédatif. ■

STARCRAFT

Notre grande vedette de la fin d'année dans la catégorie poids lourd des jeux de stratégie en temps réel a décidé de rallonger un peu sa période de préparation avant de faire son entrée sur le ring. Rappelons que Starcraft a tout d'un grand champion, son entraîneur Blizzard ayant déjà décroché de nombreux trophées auprès des joueurs avec son poulain précédent, Warcraft 2. Le challenger Total Annihilation n'a qu'à bien se tenir ! ■

Testée par nos experts micro, voici la sélection Boulanger du mois.

Nouveautés

369 FRANCS
EIDOS MYTH
- Avec ses graphismes à couper le souffle et sa strategie tres elaboree, Myth va créer un genre.

319 FRANCS
DISNEY
HERCULE
- Retrouvez le héros muscle de Disney dans un jeu d'arcade alternant des phases 2D et 3D trépidantes.

249 FRANCS
VIRGIN
SCREAMER RALLY
- L'impression de participer a une course de rallye est reelle grâce à la rapidite et la fluidite de la course

Bonnes affaires

99 FRANCS
MICRO APPLICATION
JEUX D'ECHEC
- Pour apprendre, se perfectionner, ou se mesurer a l'ordinateur, ce logiciel assure vraiment.

269 FRANCS
MICRO APPLICATION
747 JUMBO JET
- 10 modeles de 747 et des scènes représentant des aeroports europeens pour Flight Simulator 6 et 98

299 FRANCS
MICROFOLIE'S
LES SHADOKS
- L'humour decale des shadoks vous fera passer d'inoubliables instants dans ce logiciel delirant.

Indispensables

349 FRANCS
ELECTRONIC ARTS
FIFA, EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE 98
- Que de bonnes surprises dans cette nouvelle édition qui allie beauté des graphismes et plaisir du jeu.

399 FRANCS
PSYGNOSIS
G POLICE
- Tirant pleinement parti des dernières technologies PC, ce jeu d'action vous en mettra plein la vue

449 FRANCS
MICROSOFT
FLIGHT SIMULATOR 98
- La nouvelle version de cet incontournable de la simulation sur micro est maintenant disponible avec de nouvelles possibilites, comme le pilotage d'un helicoptere.

Le produit du mois

369 FRANCS
MICROSOFT
AGE OF EMPIRES

Le jeu de stratégie-action ultime !

- Age of empires est un jeu de strategie action en temps réel couvrant une periode des prémices de la civilisation à l'an mil Bâtissez des villes, decouvrez de nouvelles technologies, levez des armées et partez à la conquête de nouveaux territoires

■ **Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.**

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais

"Boulanger sur Internet"
http://www.boulanger.fr

APPELEZ MOI ARTHUR

23.09
J'ai été touché à l'épaule, je perds beaucoup de sang. Je ne survivrai sûrement pas très longtemps j'entends du bruit. Ils reviennent, ils me tuent...

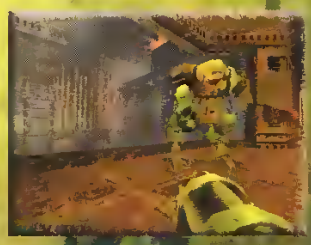
«Marrant et sanglant»
Joystick

QUAKE II™

Une Intelligence Artificielle Supérieure.

Des environnements interactifs en intérieur et extérieur.

Des dommages spécifiques sur vos ennemis.



Des niveaux organisés en missions complexes.

En réseau jusqu'à 32 joueurs.
Bientôt sur CD-Rom PC Windows 95/NT.

ACTIVISION.

id